DVD-9GB JOC FULL: Prince of Persia: The Sands of Time

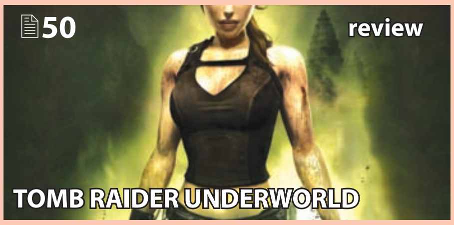
LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle

Februarie 2009 14,99 LEI









REVIEW GRAND THEFT AUTO 4 ▸ MIRROR'S EDGE ▸ NEVERWINTER NIGHTS 2: STORM OF ZEHIR ▸ PRO EVOLUTION SOCCER 2009 ▸ A VAMPYRE STORY ▸ SACRED 2 ▸ FACEBREAKER ▸ FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN ▸ SHAUN WHITE SNOWBOARDING **PREVIEW** HALO 3: ODST ▸ ANNO 1404 **SPECIAL** GAMEDEV ▸ WCG 08 ▸ ARKHAM HORROR BOARD GAME **INDIE** STRONG BAD EPISODE 2 **RIP** GETICA **HARDWARE** WHEELMAN

LEVEL FEBRUARIE 2009

PRINCE OF PERSIA ■ TOMB RAIDER: UNDERWORLD ■ CALL OF DUTY: WORLD AT WAR ■ GEARS OF WAR 2 ■ MIRROR'S EDGE

6 421887 200965 02

Extinde-ți cunoștințele!

CUMPĂRĂ revistele noastre → **STRÂNGE PUNCTE** la fiecare revistă cumpărată → **PRIMEȘTI garantat** revistele preferate în funcție de punctele acumulate

Adună puncte – Extinde-ți cunoștințele – Primești reviste

Validează-ți codul online și vezi dacă ai câștigat!

www.chip.ro/promo



...și în plus poți **CÂȘTIGA LUNAR** unul din premiile oferite

800 de reviste



40 de abonamente pe 6 luni

160 jocuri Guild Wars



Premiile oferite în cadrul campaniei promoționale „Extinde-ți cunoștințele” sunt pentru întreaga perioadă de desfășurare a acesteia, finalul campaniei fiind 31 ianuarie 2009.
Câștigătorii vor fi desemnați lunar prin tragere la sorți, prin intermediul sistemului online de pe site-ul www.chip.ro.
Desemnarea câștigătorilor premiilor oferite de LG se va face la finalul fiecărei luni, iar anunțarea acestora se va face în ediția revistei următoare.
Astfel, în momentul în care introduceți online codul unic de promoție veți primi automat un mesaj de informare a faptului că ați câștigat sau nu unul dintre premiile campaniei noastre. Mai multe detalii referitoare la acest concurs găsiți pe site-ul www.chip.ro/promo

5x LCD TV 32LG6000 SCARLET



Scarlet 32LG6000 imagine perfectă, design ultra-slim.
• Diagonala 82 cm • Contrast dinamic 50,000:1 • Unghiuri de vizibilitate 176/176 • TruMotion 100Hz • AVMode • Difuzoare ascunse • Senzor inteligent • Rezoluție Full HD • 4 x HDMI Simplink LCD Scarlet a obținut premiul “Best of Innovations” pentru anul 2008.

5x Sistem Home Cinema LG Champagne HT762TZ



• Putere totală 700W • Dolby Digital, Dolby Pro Logic II, DTS, 2ch down-mixing • Playback DVD-uri • Full HD Up-Scaling (1080p)
• Compatibilitate formate: DVD±R/RW, DVD-Audio, WMA/MP3/JPEG/DivX CD-R/RW • USB Plus (MP3,JPEG,MPEG) • Portable Audio-In (3.5F Stereo In)

5x Micro sistem LG FB163



• Putere totală 160W(80Wx2)• Redare DivX, DVD+/-RW, CD-R, RW, MP3, WMA, AM/FM radio tuner • Auto equalizer • USB recording
• Slot CD/DVD vertical • iPod docking station

În perfecționarea sunetului pentru produsele LG s-a implicat Mark Levinson, considerat a fi un guru al industriei produselor audio premium.

LG

Campania promoțională „Extinde-ți cunoștințele” se desfășoară în perioada 25.06.2008 – 28.02.2009, în limita stocului a 1000 de reviste pe lună. Pentru a participa la promoție trebuie să vă înregistrați online pe site-ul www.chip.ro/promo, unde veți putea valida codurile unice de promoție, inscripționate pe CD-urile/DVD-urile revistelor cumpărate.

La promoție puteți participa doar cu un singur cod pentru o anumită apariție (de exemplu, puteți folosi doar un singur cod pentru revista CHIP cu DVD – ediția Iulie 2008, un singur cod pentru revista Foto-Video digital - ediția August 2008 etc.). Fiecare revistă valorează un număr de puncte. Punctele acumulate nu se pot schimba în bani.

Cu cât cumpărați mai multe reviste și implicit adunați mai multe puncte, cu atât veți primi mai multe reviste preferate.

Detaliile și regulamentul se găsesc la adresa www.chip.ro/promo, la adresa de e-mail sofia_grigore@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158/0268.418.728

* imaginile premiilor sunt cu caracter informativ

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu
(dan_badescu@3dmc.ro)
Director Executiv:
Adrian Dumitru
(adrian_dumitru@3dmc.ro)
Director Tehnic:
Dan Dănilă (dan_danila@3dmc.ro)
Director Editorial:
Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)

Colaboratori:
Sebastian Bularca (locke@level.ro), Paul Policarp, Dan Darie (jack@level.ro), Ana Maria Todor (absynthe@level.ro), Laura Bularca (lara@level.ro), Marin Nicolae, Dan Andrei Cruceanu, Andrei Licherdopol, Mihai Mandache

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Ramona Popovici
(ramona_popovici@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana_albu@3dmc.ro)

Marketing:
Sofia Grigore
(sofia_grigore@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@3dmc.ro)

On-line:
Laurenţiu Ţitei
(laurentiu_titei@3dmc.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
(contabilitate@3dmc.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana_badescu@3dmc.ro)
Alex Draghini (alex_draghini@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu_anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728, 0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.
Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei LEVEL a fost publicată în 23.000 de exemplare.

Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare ianuarie 2007 - ianuarie 2008), LEVEL are 79.000 cititori/ediţie.

INSERENŢII DIN ACEST NUMĂR:

Vremea socotelilor

Ei, uite că a mai trecut un an. Un an care ne-a satisfăcut, mai mult sau mai puţin, dorinţele în materie de gaming şi a deschis uşa unor francize noi care abia aşteaptă să facă pui. Surprinzător, 2008 a fost un an al jocurilor casual, dedicate maselor, dar în acelaşi timp s-a văzut tendinţa producătorilor cu bani de a investi mai mult în inteligenţa artificială a personajelor care ne călăuzesc şi însoţesc de-a lungul aventurilor, urmărind să crească astfel gradul de imersivitate şi implicare a jucătorului în poveste. Un simplu exemplu în acest sens este câinele din Fable 2, o idee genială, deloc riscantă, de a-i oferi jucătorului un partener de drum şi giumbuşlucuri. De asemenea, jocurile au început să utilizeze medii de joc din ce în ce mai întinse, aşa-zisele „sandbox games" care au ajuns să ne ofere o libertate de mişcare nesperat de mare şi o mulţime de posibilităţi noi în materie de gameplay. Sunt jocuri în care AI-ul joacă un rol extrem de important, iar producătorii s-au arătat interesaţi (mai mult sau mai puţin) de îmbunătăţirea modului în care NPC-urile interacţionează şi răspund la stimulii jucătorului. Vezi Assassin's Creed, Far Cry 2, Mercenaries 2: World in Flames, dar mai ales S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky şi, bineînţeles, Grand Theft Auto IV.

Mai presus de toate, însă, 2008 a fost anul jocurilor de acţiune. Genul adventure a primit, de asemenea, o atenţie mai mare, însă jocurile de strategie, RPG-urile şi mai ales MMO-urile de calitate s-au sfiit să iasă în număr mare la rampă. Cu excepţia jocurilor Warhammer Online: Age of Reckoning şi (cu indulgenţă) Age of Conan: Hyborian Adventures, genul MMO nu ne-a bucurat cu niciun nou reprezentant care să conteze cu adevărat în competiţia cu extrem de longevivul World of Warcraft. Mai mult decât atât, noul expansion pentru WoW a reuşit să adune noi adepţi într-un ritm alarmant şi o va face în continuare. Nu au lipsit nici dezamăgirile, nici surprizele, anul 2009 anunţându-se cel puţin la fel de interesant. Se pregătesc să ne intre în case nume mari precum StarCraft 2, Diablo III, Bioshock 2, Mafia 2, Mass Effect 2, God of War III, Call of Duty: Modern Warfare 2, Prototype, Ghostbusters, Damnation, Red Faction: Guerilla, Brütal Legend, iar lista ar putea continua. Dar până să tânjim şi mai mult după ele, a sosit momentul să-i dăm Cezarului ce-i al Cezarului şi să-i încoronăm pe cei mai de seamă reprezentanţi ai anului ce tocmai s-a încheiat - pe cei care, după părerea noastră, au contat cu adevărat. Cu foarte puţin efort, îi puteţi găsi la pagina 78.

■ **KiMO**



CUPRINS

26



HALO 3: ODST

Aparent, franciza vrea să se retragă cu stil, dar ține în secret modul în care o va face. Toamna 2009. XBox 360. Pregătiți-vă.

36



EA și Dice au hotărât de comun acord că ar fi cazul să scoată ceva din pălăria lor magică, ceva nou și spectaculos, care are la bază un sport ce este un stil de viață pentru unii și desfătare vizuală pentru alții: Parkour.

MIRROR'S EDGE

64



Shaun White Snowboarding ne aduce ce ne doream de mult pe ecranele televizoarelor. Acțiune aproape credibilă, o grafică de te dă pe spate, muzică de zile mari și o atmosferă pe măsură.

Shaun White Snowboarding

PRINCE OF PERSIA

Noul Prince of Persia nu se îndepărtează prea mult de povestea clasică dintre bine și rău, deci nu-i de mirare că-i găsim pe Prinț și pe noua lui parteneră de zbenguială, Elika, luptând cot la cot pentru a-l lichida pe Ahriman (zeu demonic în mitologia iraniană), întunecatul zeu al rea-voinței și corupției.

46



JOCUL ANULUI 2008

Am votat! Află care au fost cele mai apreciate jocuri în 2008. La noi, la LEVEL.

78



GEARS OF WAR 2

Noul joc este tot ceea ce a fost Gears of War, dar mai bun, mai mare şi aruncă originalul într-un con de umbră din punct de vedere al gameplay-ului.



62

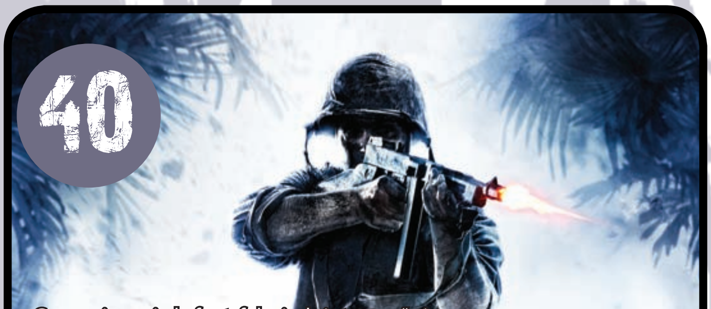


50

Vom descoperi oare o cale către o Lume Uitată? Vom descuia Porţile Iadului? Cui îi pasă, atâta vreme cât eroina sexoasă şerpuie prin apă, saltă, se târăşte şi se contorsionează de-a lungul multor niveluri, plasate în decoruri exotice, de calibrul celor excelente pe care le-am experimentat în Anniversary, întru plăcerea masculilor de toate vârstele şi ciuda eventualelor lor consoarte?

TOMB RAIDER: UNDERWORLD

40



Ce numim noi, de fapt, folosind sintagma "criza genului", atunci când vorbim despre jocuri? Numim situaţia în care apar puţine (sau deloc) jocuri de valoarea celor din trecut, dintr-un anumit gen? Sau pe cea în care apar jocuri, în general, mai puţine, din genul cu pricina?

Call of Duty: World at War

Demo
Strong Bad Episode 5: 8-Bit Is Enough / CiD: The Dummy / Cortex Command / Crayon Physics Deluxe / Drakensang / Iron Grip: Warlord / PURE / Pyroblazer

MODs
Fall from Heaven 2 (Civilization IV) / Far Cry 2 Intel Bonus Maps / Mona: The Assassin (Max Payne 2) / No Hope XP/Vista (World in Conflict)

Media
Filme
Cortex Command / Cuboid / Dark Void / Dawn of War II – enemies / Dawn of War II – faction / The Godfather 2 / Infamous / Killzone 2 / Mirror's Edge / Patapon 2 / Prototype / Resistance: Retribution / Saint's Row 2 / Street Gears / Tekken 6 / X-Men Origins: Wolverine

Imagini
Dark Void / Prototype / StarCraft 2 / Tekken6 / X-Men Origins: Wolverine

Wallpaper
Grand Theft Auto IV / Mirror's Edge / Prince of Persia / Star Wars: The Old Republic / Tomb Raider: Underworld

Screensaver
Metal Gear Solid 4

Drivere
ATI Catalyst 8.12 Cu Control Center / NVIDIA ForceWare 181.20

Patch
Grand Theft Auto IV patch 1 / S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky v1.5.08 / The Witcher Enhanced Edition EAX/Blur Hotfix / Tomb Raider: Underworld v1.1

Antivirus
AVG Free Edition 8.0 Build 176a1400 / Trojan Killer 1.4.0.2

Freeware
7-Zip 4.64 / ATI Tray Tools 1.6.9.1374 Beta / Free Video Converter 1.0.0.1 / K-Lite Mega Codec Pack 4.4.5 / RivaTuner 2.22 / VistaMizer 3.1.0.0 / Vista Services Optimizer 1.1.18.1 / Vista Codec Package 5.0.9

Shareware
Total Commander Ultima Prime 4.6

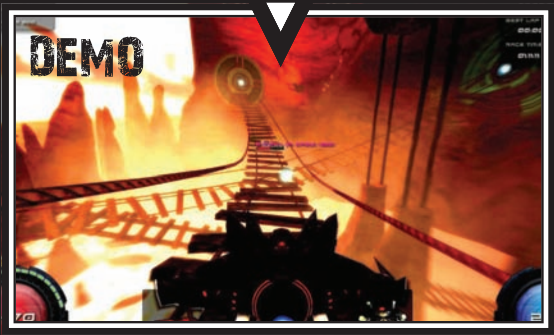
EXTRA
Frets On Fire (versiune completă) / Pulp Fortress / The Evatrix / The Internet in 1969 / LEVEL DVD Finder

LEVEL DVD



CORTEX COMMAND - Pe-o planetă mică, ghici cine clipeşte. Chiar tu, din postura de miner. Dar, atenţie, competiţia este acerbă şi vei avea nevoie de arme, multe arme...

PYROBLAZER - Nebunul din tine îşi arată muşchiu', iar acum o arde aiurea. Controlează-i apucăturile distructive cu Pyroblazer, un racer halucinant de... rapid.





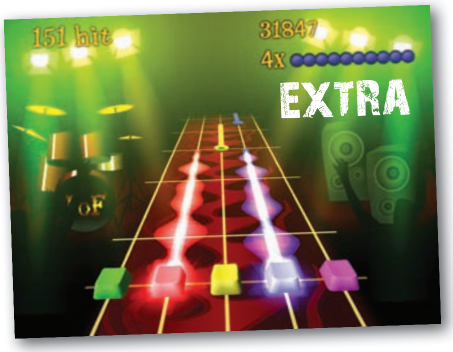
FALL FROM HEAVEN 2
Fall from Heaven II este un mod dark fantasy pentru jocul Civilization IV. Era de Gheaţă s-a sfârşit, iar ceea ce a mai rămas din imperiul oamenilor, odinioară prosper, sunt mici triburi, gata să reconstruiască şi să recucerească ceea ce s-a pierdut. Este necesară instalarea patch-ului Civilization IV: Beyond the Sword v3.17 pentru a juca acest mod.



DRAKENSANG - Un RPG a cărui acţiune se petrece în universul The Dark Eye (remember Realms of Arkania?) şi care a pornit la drum cu un buget de 2,5 milioane euro. Ce-a ieşit, aflaţi jucând demo-ul.



MONA: THE ASSASSIN
Mona: The Assassin este un expansion neoficial pentru jocul de acţiune Max Payne 2, ce cuprinde cinci niveluri originale pline de acţiune. Proiectul poartă semnătura unuia dintre designerii de la Remedy Entertainment şi a fost dus la capăt de o echipă talentată de modder-i.



FRETS ON FIRE -
Frets on Fire este un joc video „muzical" creat de finlandezii de la Unreal Voodoo, în care jucătorii folosesc tastatura pentru a simula notele muzicale de pe ecran pentru a completa un cântec.
Nu este tocmai Guitar Hero III, dar nici nu-i departe de acesta.

ROMTELECOM
voce

COSMOTE
Alături de tine

Ne distrăm mai bine împreună!

Ia-ți pachetul Fix Mobil Nelimitat de la Romtelecom și Cosmote și vorbești gratuit de pe fix pe mobil și de pe mobil pe fix:

- ai apeluri nelimitate între fix și 4 numere COSMOTE
- primești **CADOU** un telefon **Nokia 6300**

Detalii în magazinele Romtelecom sau la 1930.



Prince of Persia
The Sands of Time

Primul titlu dintr-o nouă serie de jocuri Prince of Persia a făcut furori la vremea sa, The Sands of Time fiind considerat în continuare drept unul dintre cele mai bune jocuri de platformă realizate vreodată. Este un joc a cărui prezentare este cu adevărat magică, experienţa fantastică pe care o oferă lumea de basm a celor O mie şi una de nopţi fiind de neegalat până în zilele noastre. Povestea este spusă prin intermediul conversaţiilor in-game, cele dintre prinţ şi Farah – eroina care îi va călăuzi paşii până la final, reuşind să formeze o legătură puternică între jucător şi personaje. Au atât de multă personalitate încât ajungi să ţii cu adevărat la ele, lucru mai rar întâlnit pe meleagurile jocurilor din zilele noastre şi mai ales într-un joc de aventuri.







Începând cu asaltul unui palat de către armata tatălui Prinţului, povestea se dezvoltă rapid şi îl lasă pe prinţ să se aventureze de unul singur în căutarea Pumnalului Timpului, o armă cu proprietăţi mistice despre care se zvoneşte că poate da timpul înapoi. Să vezi grozăvie! Odată ce ai pus mâna pe el, constaţi că pumnalul în cauză poate da naştere unei foarte ingenioase scamatorii, ce completează mecanica de joc, iar noi ştim bine că atracţia din orice titlu Prince of Persia o constituie salturile de-a lungul prăpăstiilor, căţărarea pe pereţi şi balansarea de la o bârnă la alta în vederea atingerii obiectivului final. Hopa, ai alunecat şi ai aterizat într-un morman de ţepi? Nicio problemă, foloseşte-te de pumnal pentru a derula puţin timpul la fel cum ai face-o cu o casetă video, et voilà! Poţi încerca din nou să treci peste obstacolul cu pricina.

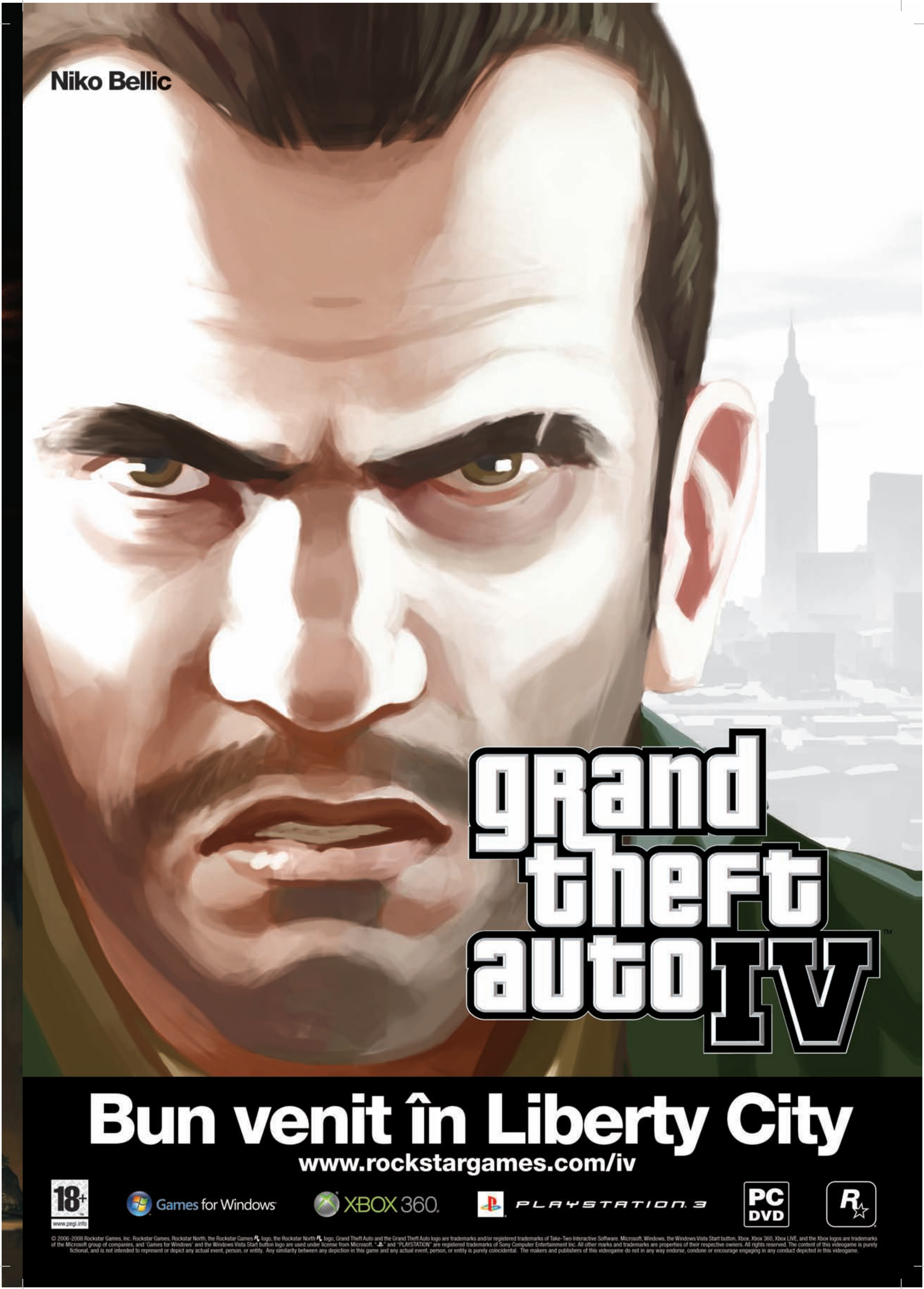
Cel mai important aspect al jocului îl constituie mediul de joc, foarte imersiv. Te vei trezi călătorind prin „intestinele" castelului, parcurgând grădina zoologică şi atriumul, până în turnurile sale, descoperind că poţi folosi diverse obiecte din jurul tău pentru a parcurge zone mai puţin accesibile. Te poţi căţăra pe piloni, agăţa de marginile unei terase cu degetele şi chiar alerga de-a lungul unui perete. Toate acestea îi dau o libertate mai mare eroului pus în faţa rezolvării puzzle-urilor din fiecare încăpere, interesante şi distractive prin natura lor, în ciuda faptului că sunt oarecum lineare, ca şi jocul de altfel.

Luptele în schimb, sunt cu adevărat spectaculoase. Folosind mişcări acrobatice demne de un ninja, Prinţul loveşte cu piciorul, foloseşte două arme în acelaşi timp, se catapultează dintr-un perete în stomacul inamicului şi zburdă pe deasupra lor într-un balet cinematic de zile mari, care te obligă adesea să caşti ochii cât cepele. Singura problemă este că toate aceste mişcări fantastice îşi pot pierde din farmec pe măsură ce te apropii de final, multe bătălii devenind o simplă rutină. Un preţ mic de plătit, dacă ne gândim la prezentarea generală a jocului.

Aşadar, joacă-l. Nu vei regreta, nici măcar pentru o clipă, că ai pus mâna pe el. Micile neajunsuri de care suferă sunt nesemnificative, având în vedere că Prince of Persia: The Sands of Time luat ca un întreg este un joc aproape perfect. Da, luptele tind să devină repetitive, iar controlul camerei îţi va juca în primă fază feste. Dar este o aventură de neuitat.

Gen Platform/Action/Adventure
Producător Ubisoft
Procesor Pentium III 800 MHz
Memorie 256 MB RAM
Accelerare 3D NVIDIA GeForce 3 / ATI Radeon 8500, DirectX 8.0





Niko Bellic
grand theft auto IV
Bun venit în Liberty City
www.rockstargames.com/iv
18+
www.pegi.info
Games for Windows
XBOX 360
PLAYSTATION 3
PC DVD
© 2006-2008 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, the Rockstar Games R logo, the Rockstar North R logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent or depict any actual event, person, or entity. Any similarity between any depiction in this game and any actual event, person, or entity is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage engaging in any conduct depicted in this videogame.

TIP TOP MAXITOP

Ne-am gândit că ar fi bine să începem anul (numărul din ianuarie a plecat la tipar înainte de Crăciun, deci nu se pune) cu două sfântuleţe de topuri, cum le şade bine voinicilor. Deci, pe primul loc în topul topurilor, avem topul vânzărilor de PC pe anul 2008, urmat îndeaproape de topul vânzărilor de jocuri pentru console. Tot pe anul 2008. Pe locul trei se află, bineînţeles, topul lui cioLAN, un top puternic, hotărât, bărbătesc, total nerecomandat minorilor, drept pentru care ne-am hotărât să nu-l publicăm. Încă. Să purcedem, dară!

PC:



1. World of Warcraft: Wrath of the Lich King
2. Spore
3. World of Warcraft: Battle Chest
4. Age of Conan: Hyborian Adventures
5. Warhammer Online: Age Of Reckoning
6. Call Of Duty 4: Modern Warfare
7. The Sims 2 Double Deluxe
8. World Of Warcraft: Wrath of the Lich King Collector's Ed
9. Fallout 3
10. World Of Warcraft: The Burning Crusade
11. Call Of Duty: World At War
12. The Sims 2 FreeTime
13. World Of Warcraft
14. Sins Of A Solar Empire
15. Warcraft III Battle Chest
16. The Sims 2 Apartment Life
17. Crysis
18. Left 4 Dead
19. Diablo Battle Chest
20. The Orange Box

CONSOLE:



1. Wii Play – 5,28 milioane de unităţi
2. Mario Kart Wii - 5 milioane de unităţi
3. Wii Fit - 4.53 milioane de unităţi
4. Super Smash Bros. Brawl – 4,17 milioane de unităţi
5. Grand Theft Auto IV – 3,29 milioane de unităţi
6. Call of Duty: World at War – 2,75 milioane de unităţi
7. Gears of War 2 – 2,31 milioane de unităţi
8. Grand Theft Auto IV – 1,89 milioane de unităţi
9. Madden NFL 09 – 1,87 milioane de unităţi
10. Mario Kart DS – 1,65 milioane de unităţi



FINAL FANTASY XIII, CEL MAI DEVREME ÎN 2010

Fanii longevivei serii mai au de aşteptat până în 2010. Yoichi Wada, preşedintele Square Enix, a declarat că Final Fantasy XIII nu va fi aruncat pe piaţă (piaţa europeană, japonezii îl vor butona în 2009, deşi nu se ştie exact când) mai devreme de aprilie 2010. Motivele pentru această amânare n-au fost dezvăluite, deci sunteţi liberi să speculaţi. Nu mergeţi prea departe, totuşi, şi eliminaţi posibilitatea unei ediţii pentru PC pentru că Square Enix a negat puţinele (a se citi „singurul") zvonuri legate de o eventuală versiune pentru PC.

BROKEN SWORD SHADOW OF THE TEMPLARS DIRECTOR'S CUT

Ubisoft a anunţat încheierea unui acord privind publicarea ediţiei speciale a jocului Broken Sword – Shadow of the Templars pentru Wii şi pentru Nintendo DS.

Broken Sword: Shadow of the Templars – The Director's Cut se bazează pe jocul original, îmbogăţind povestirea primei părţi a jocului cu noi evenimente palpitante. Au fost adăugate noi puzzle-uri concepute în mod special pentru a profita de sistemele de controlul unice oferite de Nintendo DS şi de Wii. Jocul se mai poate lăuda şi cu animaţii faciale uimitoare, desenate de Dave Gibbons, geniul artistic din spatele Watchmen.

Charles Cecil, fondatorul Revolution Software şi designerul seriei Broken Sword: „Datorită feţelor animate de Dave, personajele din joc sunt prezentate ca fiind empatice şi emoţionale – dirijând firul epic într-o manieră nemaiîntâlnită."

Jocul o va avea în rolul principal pe Nicole Collard, o tânără şi foarte atrăgătoare jurnalistă care devine martor ocular la asasinarea unuia dintre cei mai importaţi oameni politici ai Franţei. De-a lungul investigaţiei purtate, care are loc în noi locaţii exclusive, Nico îl întâlneşte pe amiabilul american George Stobbart care, împotriva voinţei lui, se implică în misteriosul şi sângerosul furt al unui manuscris antic. Împreună, ei se trezesc implicaţi într-o conspiraţie care-şi are rădăcinile într-o legendă medievală de mult uitată.

Din nou Charles Cecil: „The Director's Cut prezintă elemente care îmbunătăţesc povestea şi puzzle-urile jocului original, ajutând la explicarea evenimentelor de la începutul jocului şi a celor care au urmat în episoadele seriei."

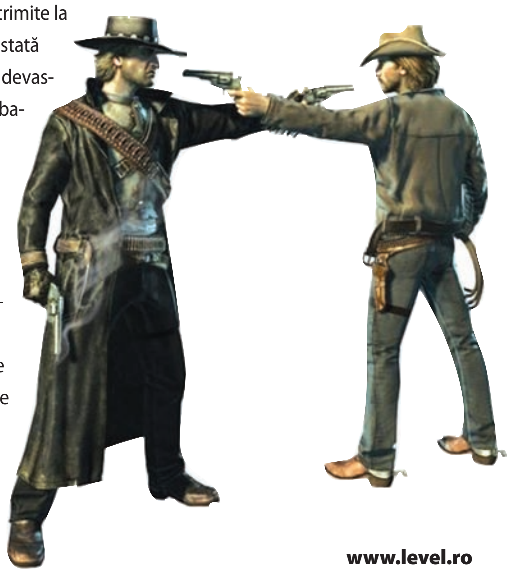
Broken Sword: Shadow of the Templars – The Director's Cut este planificat să apară pentru Wii şi Nintendo DS în martie 2009.

Dave Gibbons? Sold!



CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

Fraţilor, cel mai bun shooter western de la Outlaws încoace nu ne-a uitat!!!! Tot de la Ubisoft (nu, nu ei ne-au plătit vacanţele din Maldive şi vilele din Second Life, întâmplător ne-a plăcut Call of Juarez) aflăm că shooter-ul clinteastwoodian Call of Juarez va fi binecuvântat cu o continuare. Mai corect, Call of Juarez: Bound in Blood va fi un prequel care îi va avea în prim plan pe fraţii Thomas şi Ray McCall. Dacă l-aţi uitat (e ca şi când l-aţi uita pe Blondie, filistinilor!), Ray McCall este predicatorul cu oo de oţel din Call of Juarez. Iniţial, Bound in Blood ne va trimite la plimbare într-o Georgie devastată de războiul civil (Georgia cea devastată de ruşi o vom întâlni probabil într-un nou Tom Clancy's ROGVAIV) ca până la urmă să ne poarte paşii prin ruinele aztece din Mexic.



Call of Juarez: Bound in Blood se află în mâinile pricepute ale polonezilor de la Techland şi va pune stăpânire pe vieţile, PC-urile şi consolele noastre… cândva, sperăm noi, în 2009. Sau măcar la începutul lui 2010.



"TINETI UN OCHI PE JOCUL ACESTA
ESTE O ADEVARATA BIJUTERIE"
-PC GAMER
FALLEN ANGEL
SACRED2
HOTARASTE SOARTA ANCARIEI...
- EXPLOREAZA O LUME FANTASY GIGANTICA
- PERSONAJE UNICE SI CAMPANII EPICE
- DROP-IN/ DROP-OUT, PVP SI MULTIPLAYER IN COOPERARE
WWW.SACRED2.COM
16+
www.pegi.info
ASCARON
DEEP SILVER
PLAYSTATION 3
Games for Windows
XBOX 360 LIVE
Importat și distribuit în România de
S.C. TNT Games Internațional S.R.L.
Str. Plugarilor 10-14, sector 4, București
Tel: 031-805.48.41, Fax: 021-330.17.19
www.tntgames.ro / info@tntgames.ro
Sacred 2 Fallen Angel © Ascaron Entertainment GmbH 2008. Sacred, logo-ul Sacred, Ascaron și logo-ul Ascaron logo sunt mărci înregistrate ale Ascaron Entertainment GmbH. Toate drepturile rezervate. Publicat în 2008 de Deep Silver, o divizie a Koch Media GmbH. Windows, butonul de Start Windows Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE și logo-ul Xbox sunt mărci înregistrate ale grupului de companii Microsoft iar ‚Games for Windows' și butonul de Start Windows Vista sunt utilizate sub licență Microsoft. „ " și "PLAYSTATION" sunt mărci înregistrate ale Sony Computer Entertainment Inc.



JOCURILE UNCHIULUI TOM. CLANCY.

Site-ul ComputerAndVideogames.com ne-a informat că spectrul neobosit al lui Tom Clancy's Tom Clancy încă mai bântuie studiourile Ubisoft, care, conform unei surse pe cât de sigură, pe atât de anonimă, trebăluiesc de zor la cel puțin două jocuri din franciza Tom Clancy's Anti-Democratic Terrorists Planning To Take Over Something Nuclear And Very Important. Zice-se că aceeași sursă ar fi declarat (aka „strecurat anonimă pe sub ușă") că respectivele jocuri ar face parte din seriile Tom Clancy's Ghost Recon și Tom Clancy's Rainbow Six și că vor fi anunțate oficial anul acesta. Interesant, deși nu cred că era nevoie de o sursă anonimă care să răspândească puțină lumină asupra intențiilor Ubisoft vizavi de telenovela Tom Clancy's Tactical Shooter Turned Serious Sam. Uite, noi n-avem nicio sursă, dar suntem mai mult ca siguri că Maxis șurubărește la un nou expansion pentru The Sims 2, că Blizzard deja își biciuiește angajații să bage mare la al treilea expansion de WoW sau că EA-ul încă n-a renunțat la visul că un MMO distribuit de ei o să bată WoW-ul.

Ubisoft, Tom Clancy este puternic în tine! Folosește-l cu înțelepciune.

SPORE GALACTIC ADVENTURES

Aveam o bănuială că Spore va avea fii și fiice și va umple pământul, dar nu credeam că se va întâmpla atât de curând și atât de rapid. După ce au testat piața cu Creepy & Cute Parts Pack, un add-on micuț, dar cu priză la artiștii „sporiști", EA a anunțat un al doilea add-on, pe numele său Galactic Adventures. Momentan avem o dată de lansare probabilă și un preț. Adică martie 2009 și 29,99 dolari, care se vor metamorfoza probabil în 29,99 de euro pentru bogătanii de pe bătrânul continent. În rest nimic. Din câte ne spune titlul, bănuim că add-on-ul se va concentra în special pe Space Stage, parte a jocului care nu ne-a încântat foarte tare. Să sperăm că Galactic Adventure ne va schimba părerea. Până atunci puneți bacteriile la îngrășat, cine știe ce le va aștepta în spațiu...

So it begins…

RED ALERT 3: UPRISING



EA a anunțat că va lansa în martie un expansion-pack pentru RTS-ul Command & Conquer: Red Alert 3. Expansion-ul se va numi Uprising și va conține patru mini campanii pentru fiecare facțiune și o campanie adițională ce se va concentra asupra existenței eroinei Imperiului, Yuriko Omega. Expansion-ul va aduce un nou mod de joc (Commander's Challenge) ce va testa abilitățile de strateg ale gamerului împotriva a nouă commander-i din teritorii diferite, fiecare având propriile condiții și reguli de joc. Atenție, expansion-ul va putea fi procurat doar prin digital download. Ca să știți și să nu dați buzna prin magazine.

EA ÎNTOARCE ROATA



În 1999, GT Interactive a publicat The Wheel of Time, un action excelent cu o poveste excepțională. Din nefericire, a trebuit să treacă aproape un deceniu până când cineva s-a gândit să acorde atenție seriei Wheel of Time. Nu știu cât de mult o să vă bucure vestea (eu unul sunt optimist, Dead Space și Mirror's Edge sunt semne clare că EA poate dacă și atunci când vrea), dar acel cineva este EA. După ce au stors franciza The Lord of the Rings de ultima picătură de vlagă, executivii EA-ului și-au îndreptat atenția spre altă serie fantasy cu mare priză la public. Vorbim, bineînțeles, de seria Wheel of Time a regretatului Robert Jordan. Așadar, EA, împreună cu Red Eagle Games, va publica o serie de jocuri (pentru toate platformele) inspirate din cele unsprezece romane ce alcătuiesc seria Wheel of Time. Momentan nu se cunosc și alte detalii.

Dacă vă întrebați ce s-a întâmplat cu seria rămasă orfană (autorul a decedat în 2007), avem vești bune. A Memory of Light, al doisprezecelea roman, care va marca și finalul seriei, va vedea lumina zilei cel mai devreme în toamna lui 2009 și va fi publicat de Tor Books. Autorul, Brian Sanderson, se va folosi de notițele și manuscrisele lăsate în urmă de Robert Jordan.

X360 E PE VAL

Microsoft e în culmea fericirii și anunță cu mândrie că Xbox 360 s-a vândut până acum în 28 de milioane de bucăți, în timp ce PS3 a atins cota de 20 de milioane. Se pare că jocurile Gears of War 2 și Left 4 Dead și popularitatea de care s-a bucurat în ultimul timp Xbox Live (17 milioane de membri) au contribuit decisiv la creșterea vânzărilor. Majoritatea celor 17 milioane de membri ai Xbox Live au optat pentru Gold membership, plătind o taxă anuală de 50 de dolari. Mulțumită membrilor fideli, vânzările pe Xbox Live au crescut cu 84% în 2008, aducând astfel celor de la Microsoft un profit de peste 1 miliard de dolari. Compania a mai anunțat că în Europa s-au vândut 8 milioane de console Xbox 360, depășind astfel vânzările de PS3 cu peste un milion de unități. Dar nu-i bai. Japonezul are răbdare.




"CEL MAI
VISCERAL
CALL OF DUTY
DE PÂNĂ ACUM!"
- revista oficială Xbox 360
Disponibil din noiembrie 2008
CALL OF DUTY
WORLD AT WAR
WWW.CALLOFDUTY.COM
16+
www.pegi.info
PlayStation 2
NINTENDO DS
treyarch
ACTIVISION
15
PLAYSTATION 3
Wii
Games for Windows
XBOX 360 LIVE

SERIA NFS, SUB SEMNUL ÎNTREBĂRII

Situația e clară. EA a dezamăgit din nou cu Need for Speed. După ce Pro Street a fost un eșec total, EA a sperat că-și va spăla păcatele cu Undercover. Din păcate, acest ultim joc al seriei nu a făcut nimic altceva decât să scufunde și mai rău marele producător. Deci, o schimbare trebuia să apară. Au existat zvonuri, neconfirmate bineînțeles, că EA a decis să pună punct definitiv seriei NFS.

Și dacă EA refuză să comenteze ceva legat de soarta NFS-ului, asta nu înseamnă că cineva nu va ciripi. Fapt care s-a și întâmplat. Conform celor de la Joystiq, un angajat al EA care dorește să-și păstreze anonimatul a făcut câteva dezvăluiri. Anonimul nostru a declarat că seria NFS nu își va încheia cariera, ci doar va schimba echipa de producători. Deci, studioul Black Box probabil se va închide, iar următorul joc Need for Speed va purta semnătura Criterion Games, un alt studio al EA, care este responsabil pentru jocul Burnout Paradise.

Timp de 14 ani, Need for Speed a fost numărul unu în materie de racing, dar dacă va continua în ritmul acesta, poate că ar fi bine ca EA să se gândească să renunțe la idee și să lase loc altora.

QUAKECON 2009

id Software a anunțat că următorul QuakeCon va avea loc în perioada 13-16 august 2009 și se va desfășura la hotelul Hilton Anatole din Dallas, Texas. Înscrierile pentru QuakeCon se vor putea face începând cu data de 6 martie 2009, ora 9:30 pm EST / 6:30 pm PST, iar mai multe informații puteți găsi pe site-ul oficial QuakeCon (http://www.quakecon.org/).



SE VOR LANSA

F.E.A.R. 2: Project Origin	PC, PS3, X60	Warner Bros. Interactive
The Godfather II	PC, PS3, X60	EA
ShellShock 2: Blood Trails	PC, PS3, X60	Eidos
Street fighter IV	PS3, X60	Capcom
Cryostasis	PC	1C Company

BĂUTORI DE CEAI, DEVORATORI DE JOCURI



Piața europeană de jocuri s-a dovedit a fi întotdeauna profitabilă pentru industria mondială de gaming. Bine, nu chiar atât de profitabilă, dovadă fiind prețurile „ușor" umflate, datele de lansare etc. Cert e că, dintre toate țările europene, în Anglia se investesc cei mai mulți bani în jocuri, iar vânzările cresc de la an la an. Acum vin și argumentele. În 2008, conform celor de la The Entertainment and Leisure Software Publishers Association (ELSPA) englezii au cumpărat anul trecut nu mai puțin de 82,8 milioane de jocuri, cheltuind pentru ele 1,9 miliarde de lire sterline. Comparativ cu anul 2007 vânzările au crescut cu 23 de procente.

Consolele au generat un generat vânzări în valoare de 1,422 miliarde de lire sterline, jocurile pentru Nintendo reprezentând aproape jumătate din totalul de jocuri ce au trecut de casele de marcat ale retailer-ilor. Pentru Wii, s-au vândut peste 20 de milioane de jocuri, iar pentru DS oamenii au cumpărat peste 19,1 milioane de jocuri.
Vânzările anuale de jocuri pentru Xbox 360 au crescut cu 51% față de 2007, iar cele pentru PS3 au înregistrat o creștere de 145%. Jocurile vândute pentru ambele platforme totalizează un număr de 10,4 milioane de bucăți. Per total, după cum susțin cei de la ELSPA, britanicii au băgat în buzunarele industriei de jocuri 4,3 miliarde de lire sterline.

Sir, would you like GTA with your tea?



P

ASUS Prezintă Cea Mai nouă serie ROG MATRIX

Inteligenţă şi Performanţă pentru o Lovitură Perfectă



ASUS ROG EAH4870 MATRIX şi EAH4850 MATRIX sunt cele mai noi plăci video disponibile astăzi, şi îşi setează singure puterea în funcţie de ce ai de făcut pe calculator – mărind viteza în aplicaţiile 3D şi salvând energia electrică în cele 2D. Rezultatele în 3DMark Vantage Extreme Mode cresc de la 3655 la 4195 respectiv de la 2910 la 3395, ASUS ROG EAH4870 MATRIX şi EAH4850 MATRIX oferă îmbunătăţiri ale performanţelor de a 15% şi 17% comparativ cu plăcile de referinţă. În timpul aplicaţiilor care nu necesită forţă grafică, tehnologia Auto Phase Switch reduce consumul de energie de la 72.02W la 33.53W, respectiv de la 51.36V la 36.99V, ceea ce reprezintă în procente uimitoare valori de 54% şi 28% comparativ cu plăcile de referinţă.

Inteligenţă: Putere la Cerere şi Performanţă La Îndemână

Având tehnologia Super Hybrid Engine (SHE), atât ROG EAH4870 MATRIX cât şi EAH4850 MATRIX au abilitatea uimitoare de a oferi performanţa de care ai nevoie la momentul potrivit, indiferent de aplicaţia pe care o rulezi. În primul rând sunt analizate informaţiile legate de gradul de ocupare şi temperatura GPU, la fel şi pentru memorie şi IC. Pe baza acestor informaţii SHE calculează şi oferă cantitatea exactă de energie necesară aplicaţiei respective. Ambele plăci video oferă iTracker, cu patru profile prestabilite (Optimized Mode, Gaming Mode, Power Saving Mode, şi Default) care pot fi selectate în orice moment cu un singur click. Gamerii experimentaţi vor aprecia disponibilitatea celui de-al cincilea profil (User Defined Mode) care le permite setarea în timp real a valorilor GPU/memory clock, GPU/memory voltage şi viteza de rotaţie a ventilatorului, totul pentru a obţine performanţa dorită.

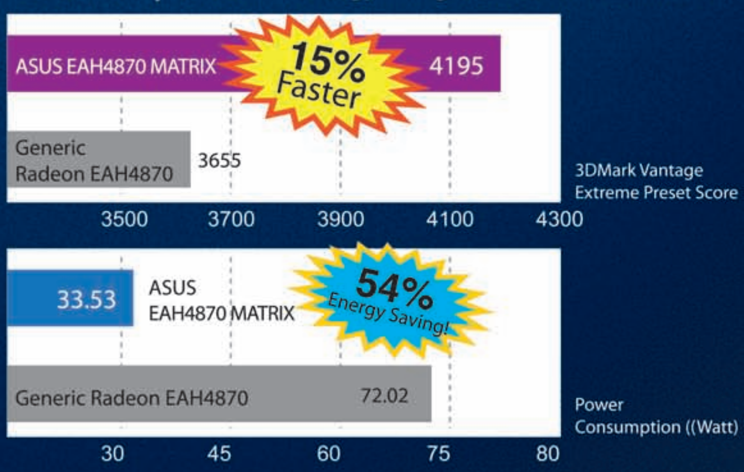


▲ Cele cinci profile ale aplicaţiei iTrackere pentru Cele Mai Bune Setări

Când Lucrurile Devin Fierbinţi, Fierbinţeala Capătă Răcoare

Jocurile de astăzi împing partea grafică hardware la limită. Rezultatul? Căldură nedorită în sistem. În timp ce plăcile video ieftine se pot topi de căldură, nu este cazul ROG EAH4870 MATRIX şi EAH4850 MATRIX. Ele sunt echipate cu ventilatoarea inovatoare numite Hybrid Cooler+ şi Hybrid Cooler. Hybrid Cooler+ poate reduce temperatura GPU şi Power IC cu 7°C până la 12°C comparativ cu plăcile de referinţă. Ventilatorul Hybrid Cooler îşi schimbă singur turaţia în funcţie de gradul de ocupare GPU, oferind în acest mod un nivel mai mic de zgomot şi o viaţă mai lungă a mecanismului, dar în acelaşi timp asigurând un nivel de răcire optim tot timpul.

▼ Performanţă Excelentă & Energy Savings cu ROG EAH4870 MATRIX



Interviu cu JASON HAYES, compozitor Blizzard & NC Soft

În acest număr, am pregătit ceva special pentru voi. Este vorba de un interviu cu cineva deosebit, cineva pe care mulţi dintre voi îl cunoaşteţi mai bine decât aţi crede, dar nu v-aţi dat seama de asta niciodată. Acest cineva a contribuit la crearea unor universuri care v-au dominat copilăria (şi poate că încă fac parte din viaţa voastră). Este cineva care a ajutat la definirea unor visuri, cineva pe care mulţi îl consideră un model, cineva care, în viziunea multora dintre noi, trăieşte o viaţă de invidiat.

Jason Hayes este cunoscut pentru compunerea multor dintre melodiile celebre de la Blizzard. Şi prin Blizzard mă refer la StarCraft, Diablo, Warcraft şi World of Wacraft. Dacă te-au trecut vreodată fiori pe şina spinării când l-ai văzut pe Arthas omorându-şi fără milă tatăl, Jason este în parte răspunzător pentru asta. Dacă ţi-ai iubit vreodată trupele Protos pentru personalitatea lor „fermecătoare" sau dacă ai visat vreodată la o magie pierdută de mult, în timp ce te uitai la trailerul original World of Warcraft ori dacă ai aşteptat vreodată cu nerăbdare să intri în Azeroth, dar coada număra sute de persoane în faţa ta, însă nu te-ai enervat, pentru că muzica aferentă ecranului de încărcare pur şi simplu merita ascultată, ei bine, poţi să dai vina pe Jason pentru toate acestea. Aş putea continua această înşiruire la nesfârşit - în definitiv, eu sunt deşteapta care dă milioane pe ediţiile de Collectors în mare parte doar pentru soundtrack-ul original aferent şi aş putea jura că nu sunt singura cu asemenea motivaţii. Aşa că, acum că v-am convins cât de bine îl cunoaşteţi deja pe Jason, a venit vremea să mergem mai departe şi să abuzăm de timpul lui limitat pentru a primi explicaţii din prima linie despre dezvoltarea unui joc, despre cum este să lucrezi la Blizzard şi, mai ales, cum este să dezvolţi un nou MMO despre care nu se cunosc aproape deloc detalii sau cum se creează muzică pentru jocuri.

LEVEL: ***Ţi-ai început cariera în industria jocurilor la Sierra Online, la vârsta de doar 22 de ani. Cum a fost pentru un tânăr ca tine să pătrundă în industria jocurilor, ce idealuri aveai atunci şi cum s-au schimbat acestea de-a lungul timpului?***

JASON: Sincer, eram atât de recunoscător să pătrund în industria jocurilor, mai ales făcând muzică, încât pur şi simplu eram fericit tot timpul! Atunci eram interesat, ca şi acum, de jocuri de aventură şi MUD-uri. La Sierra Online, am lucrat în echipa care dezvolta un joc numit Cloak, un adventure cu elemente de SF şi spionaj. Pe plan personal, jucam jocuri MUD (multi user dungeons) şi eram foarte fascinat de ideea de univers virtual. Din păcate, Sierra Online a renunţat la Cloak pentru a se alinia la tendinţele din acele vremuri. Şi vremurile cereau mai multă acţiune şi strategie, aşa că foştii mei colegi s-au implicat din ce în ce mai tare în dezvoltarea de jocuri care erau populare atunci, cum ar fi RTS-urile şi alte direcţii foarte depărtate de adventure-urile care au făcut compania atât de faimoasă. Eu m-am trezit atunci oarecum în plus şi probabil acesta a fost motivul pentru care m-am decis să îmi continui drumul separat de ei. Idealurile mele atunci, ca şi acum, erau să pot combina muzica, sunetul, cu gameplay-ul, iar combinaţia să rezulte într-un moment de glorie, o experienţă unică pentru jucător. Comparativ cu acele vremuri, industria jocurilor a învăţat foarte multe despre importanţa coloanei sonore, deşi are încă în faţă un drum lung de urmat pentru a se perfecţiona din acest punct de vedere.

LEVEL: ***Cum ai ajuns să lucrezi pentru Blizzard? Legenda spune că pur şi simplu teai dus la un eveniment legat de jocuri şi i-ai forţat pe cei de la Blizzard care participau să îţi asculte muzica. Le-a plăcut aşa de mult încât te-au angajat. A fost atât de simplu, era aşa de uşor pe atunci să îţi începi o carieră legată de jocuri şi, comparativ cu acele vremuri, s-a schimbat ceva? Ce i-ai recomanda astăzi unui compozitor aspirant, dornic să compună pentru jocuri?***

JASON: Hehe, da, a fost destul de dificil din punct de vedere fizic, fiindcă ei erau mulţi şi eu numai unul, dar până la urmă am reuşit să îi fac să îmi asculte muzica! Acum serios vorbind, într-adevăr, am fost la evenimentul cunoscut sub numele de Game Development Conference şi am ţintit în mod special standul Blizzard, dar am dat peste echipa Diablo care a fost atât de amabilă să îmi asculte creaţiile, deşi nu aveau nevoie de un compozitor. Totuşi, m-au ajutat într-adevăr să îmi deschid ochii, să realizez cu adevărat că aş putea lucra la Blizzard. Aşa că am contactat studiourile lor din Irvine, California, şi am aflat că se gândeau într-adevăr să angajeze încă un compozitor/designer de sunet. Atunci, în 1996, Glenn Stafford era directorul audio; lucra la Blizzard de câţiva ani buni. Glenn mi-a ascultat muzica, m-a ajutat să mă angajez şi mi-a devenit prieten bun.

Unui compozitor dornic să facă parte din industria jocurilor, i-aş recomanda cu tărie două lucruri. În primul rând, să participe la orice eveniment legat de dezvoltarea de jocuri şi mai ales la Game Development Conference. Astfel va putea cunoaşte o grămadă de oameni şi îşi va putea face contacte, fapt care îl va ajuta enorm să asocieze o faţă unei înregistrări care, altfel, ar ajunge într-o grămadă de alte discuri pe biroul vreunui director de sunet. În ziua de astăzi, nimeni nu are timp să asculte toate aplicaţiile, sunt atât de multe încât persoana responsabilă nici n-ar şti de unde să înceapă. Aşadar, scopul unui compozitor aspirant ar trebui să fie simpla cunoaştere a oamenilor care contează şi care îl pot ajuta să îşi construiască o oportunitate. În al doilea rând, recomand oricui vrea să devină un nume în industria jocurilor să accepte orice oportunitate de a face primii paşi acolo, pe poziţii gen tester sau game master sau orice loc de muncă pentru „juniori". Şi această cale de acţiune ar trebui să aibă ca rezultat tot socializarea, cunoaşterea de persoane şi mai ales de persoane potrivite, care vor fi mult mai dispuse să asculte muzica unui coleg decât a unui străin. Din punctul de vedere al educaţiei, studiile dovedite prin diplome nu sunt necesare, deşi orice educaţie formală în domeniu poate ajuta persoana respectivă din multe alte puncte de vedere. Cel mai important factor în industria jocurilor este capacitatea de a dovedi talentul, de obicei prin prezentarea unui demo. Dacă aspirantul are norocul să dea peste persoana potrivită la momentul potrivit, adică atunci când acesta se gândeşte la un concept de joc pentru care demo-ul se potriveşte, ei bine, aceea este o situaţie de succes. Tot ce vă pot spune este să luptaţi pentru a ajunge într-o situaţie favorabilă pentru voi.

LEVEL: ***Cum este să lucrezi la Blizzard? Cum ţi-ai început cariera acolo şi cât de fascinant a fost? Cum ai ajuns să fii compozitorul principal pentru World of Warcraft, în plus faţă de rolul tău la Blizzard Film Department (responsabil de toate trailerele pentru jocuri) şi care a fost experienţa ta în timp ce creai o muzică atât de plăcută pentru urechile noastre de gameri? Eu mi-am imaginat întotdeauna că, pentru a crea un soundtrack, trebuie să ai cunoştinţe extrem de extinse ale universului unui joc, practic să cunoşti locaţia fiecărei pietricele din scenariu, a fiecărui copac, a fiecărui NPC. În plus, pe mine, ca profan, coloana sonoră mă face să îmi imaginez că în crearea acesteia au participat foarte mulţi oameni – cel puţin o orchestră întreagă. Este adevărat?***

JASON: Eu am început să lucrez la Blizzard

Jason Hayes



imediat după lansarea Diablo. Erau vremuri foarte interesante, iar din perspectiva voastră, ați fi văzut și sper jucat deja Warcrat II. Totuși, în anii '90, Blizzard încă nu era un studio mare și a rămas cu filosofia aceasta de studio mic până când World of Wacraft a devenit succesul pe care îl știți voi acum. Una din primele mele atribuții a fost să creez muzică de fundal și voci pentru Starcraft și, dacă vă amintiți „ready room"-ul rasei Protos, muzica din acea cameră a fost chiar primul lucru pe care l-am făcut pentru Blizzard. Ulterior m-am specializat pe muzica pentru filmele promoționale, ceea ce încă iubesc cel mai mult să fac, pentru că îi permite unui compozitor să ofere momente dramatice, care, fără sunet, ar fi incomplete. Am avut șansa de a lucra la o serie de filme pentru Starcraft și apoi am devenit compozitorul principal pentru filmele Dablo II.

Cu timpul, m-am împrietenit foarte bine cu multe dintre persoanele care lucrează la Blizzard, în special cu cei care erau implicați în departamentul de sunet. Acum că întrebi, numărul celor care erau implicați în crearea sunetelor era de fapt foarte mic, cel puțin în vremurile de început. Totuși, mărimea unei echipe depinde foarte mult de cât de aproape este termenul limită. Cu cât un proiect se apropie mai tare de sfârșit, cu atât cresc echipele, în așa fel încât să putem livra jocul la momentul promis. La începutul unui proiect, adesea poți număra pe degete numărul persoanelor care se ocupă de sunet. De exemplu, în Warcraft III, lucram alături de doar trei alte persoane. Coloana sonoră era împărțită pe rase, iar eu m-am concentrat pe filmele promoționale, cu ajutor din partea lui Glenn. Echipa era formată din mine, Glenn Stafford, Tracy Bush și Derek Duke. Ocazional, fiindcă tehnologia permitea astfel de metode, eu și cu Glenn cântam porțiuni din partiturile destinate corului și multiplicam înregistrările în așa fel încât, dacă erau combinate, jucătorul auzea practic un cor întreg.
Totuși, aceste practici nu vor produce niciodată un rezultat comparabil cu sunetul unui cor adevărat și mulți dintre producătorii de jocuri nu investesc mult în calitatea coloanei sonore a unui joc. Însă, față de atunci, lucrurile s-au schimbat, iar astăzi foarte mulți producători folosesc orchestre reale.

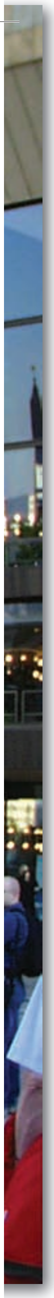

Jason la European Game Music Concert din Leipzig, Germania

În ceea ce privește cunoștințele legate de joc, munca de compozitor implică foarte multă colaborare cu designerii, producătorii și chiar programatorii și designerii de niveluri. Pentru a-i lăsa o impresie memorabilă jucătorului, trebuie să dispui de un moment perfect definit, în care totul, absolut totul se potrivește. Spre exemplu, în World of Warcraft, intrarea în Stormwind este un astfel de moment. Când începe muzica, jucătorul se găsește pe un drum pietruit, înconjurat de statui impunătoare, iar combinația oferă un moment dramatic - sau cel puțin, așa sper eu. Acela este un exemplu de „regizare" în care ne putem permite să oferim o experiență deosebită, care să implice totul, de la peisaj la NPC-uri, și, implicit, coloana sonoră. Una din atribuțiile unui compozitor este să lucreze cu întreaga echipă pentru a oferi astfel de momente. Este o muncă extraordinară, dar grea, pentru că niciodată nu este ușor să lucrezi alături de un număr așa de mare de minți creative pentru a crea acest unic moment deosebit. Acest tip de atribuții este o parte pe care o poți aprecia foarte mult, dar care uneori este foarte frustrantă, pentru că dezvoltarea unui mediu propice muzicii poate fi dificil pentru un programator care este deseori foarte presat de timp. Totuși, rezultatele sunt deseori surprinzătoare și merită acest efort.


În spatele scenei Play!, alături de Nobuo Uematsu, Akira Yamaoka (Silent Hill), Koji Kondo (The Legend of Zelda) și Takenobu Mitsuyoshi (multe dintre jocurile SEGA)

LEVEL: ***Te rog, spune-ne despre World of Warcraft! Ai asistat și ai ajutat la crearea unei legende, ai lucrat la temelia jocului. Cum a fost? Te-ai așteptat vreodată ca jocul să aibă un asemenea succes?***

JASON: World of Warcraft a început original ca Nomad, un titlu complet diferit de tot ceea ce făcuse Blizzard până atunci. Am lucrat la Nomad pentru o bucată bună de vreme, până să se schimbe direcția proiectului și să devină World of Warcraft. Pentru mult timp, am fost singurul compozitor asignat pe proiect. Când Blizzard s-a decis să schimbe Nomad (care a fost gândit întotdeauna ca un MMORPG) în World of Warcraft, o mare parte din echipă a fost dezamăgită, fiindcă le plăcea ideea de a lucra și la altceva decât vechiul și arhicunoscutul Warcraft. Dar tristețea s-a disipat repede când ne-am dat seama ce facem și încotro ne îndreptăm.



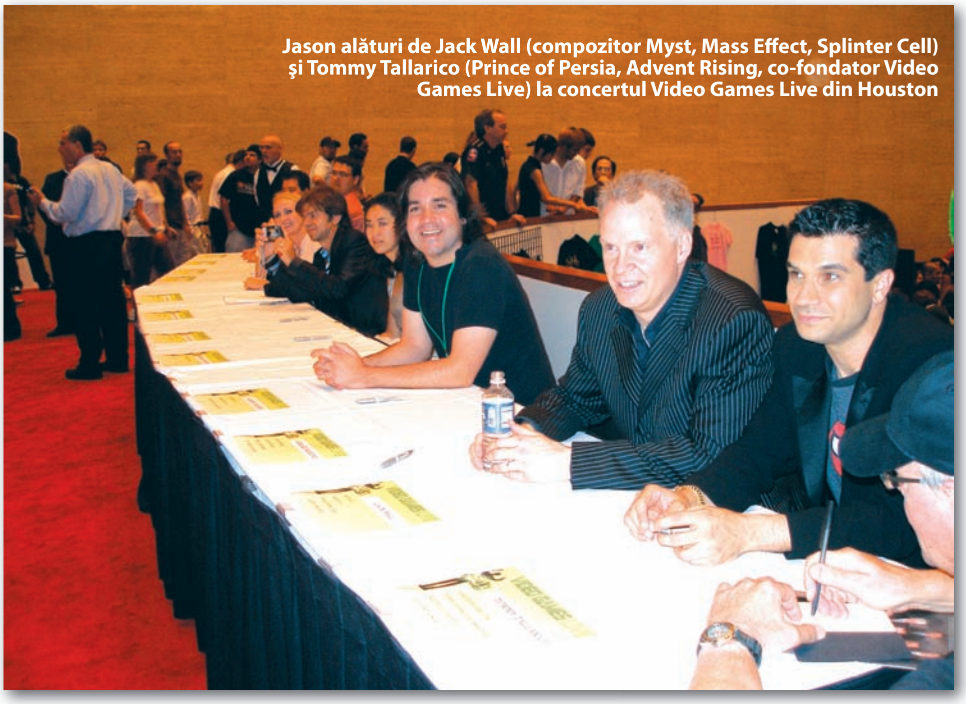


Jason alături de Nobou Uematsu, arhicunoscut pentru coloana sonoră din Final Fantasy, la concertul Play! 2006 din Chicago

Acelea au fost vremuri foarte bune, extraordinare. În timpul dezvoltării jocului, simțeam că lucrăm la un MMO extraordinar, dar nu mi-am imaginat niciodată că va fi atât de popular. Nimeni nu s-a așteptat la asta, ca dovadă numeroasele probleme tehnice pe care le-ați experimentat la începutul jocului. Acum, încă sunt uimit de comunitatea atât de mare și de vibrantă a jucătorilor, care au contribuit cu atâta pasiune pentru a face din World of Warcraft un succes așa de mare.

LEVEL: ***Cum compui muzică? O altă legendă spune că ai un reportofon pe care îl porți la tine tot timpul și că deseori fredonezi melodii, idei pe care le poți exploata mai târziu. Este adevărat? Și dacă da, care este pasul următor?***

JASON: Într-adevăr, port la mine tot timpul un mic reportofon și îmi înregistrez ideile sub formă de fredonări. Este sincer o necesitate, întrucât ideile bune nu vin niciodată când trebuie, ca de exemplu atunci când sunt la studio. Următorul pas este să creez o mică schiță la pian, după aceea să dezvolt armoniile și să combin ideile pentru o piesă în particular. După aceea vine partea cea mai grea, și anume transpunerea într-un aranjament muzical complet, care implică un număr foarte mare de instrumente și de obicei simulează o orchestră completă. Acest pas este de obicei creat în mod digital și poate fi foarte greu să imiți ceva similar cu ceea ce ar produce o orchestră reală. Câteodată - și acest fapt este adevărat în special pentru jocurile mai vechi - munca se oprește aici. Dar mai ales pentru filmele promoționale din ziua de azi, următorul pas este lucrul cu o orchestră reală și deseori diferența dintre versiunea digitală și cea produsă cu o orchestră este enormă. În stadiul primar, anume fredonarea, mă concentrez în special pe linia melodică sau pe ritm.



Jason alături de Jack Wall (compozitor Myst, Mass Effect, Splinter Cell) și Tommy Tallarico (Prince of Persia, Advent Rising, co-fondator Video Games Live) la concertul Video Games Live din Houston

LEVEL: ***Cum îți dai seama de succesul muncii tale? Care este scopul tău principal, ce speri să inspiri, în esență, în experiența de joc? Cum se combină numeroasele tipuri de jocuri, inclusiv filmele, cu muzica și cât de importantă este coloana sonoră într-un MMO, de exemplu? Există anumite tipuri de jocuri care impun limitări muzicii – și prin tipuri, mă refer la MMO-uri în mod particular?***

JASON: Sincer, sunt mai mult un muzician decât un gamer și cel mai mult sper ca muzica pe care o compun să creeze anumite sentimente jucătorului, să ofere experiențe unice. În jocuri, acest lucru este deseori mai realizabil pentru un compozitor decât în alte medii, din cauza gradului de implicare pe care ar trebui să îl ofere un joc. A crea muzică pentru jocuri este practic crearea unei muzici care deja are o poveste în spate. Mai ales în MMO-uri, jucătorul are deja un personaj în care a investit mult timp și pasiune, așadar crearea unui fundal muzical potrivit pentru anumite momente cruciale necesită multă atenție. De asemenea, unică pentru MMO-uri este longevitatea jocului, deci când auzi că cineva încă ascultă muzica originală a jocului în detrimentul ofertei extrem de bogate a colecției personale de muzică, ușor accesibilă prin Winamp, este probabil cel mai mare compliment pe care o persoană în poziția mea poate să îl primească.

Cea mai mare provocare într-un MMO este să creezi muzică evocativă, potrivită, dar care totuși să nu deranjeze după un timp de joc foarte îndelungat. Dacă poți face pe cineva să asculte muzica originală după ani de joc fără a simți nevoia de a-și arunca boxele pe geam, este cea mai mare dovadă a succesului tău și suprema recompensă pentru munca investită!

Longevitatea unui MMO este una din marile dileme ale compozitorilor specializați în jocuri. Pentru a crea momente într-adevăr memorabile într-un joc, mai ales prin muzică, trebuie să asiguri așa-numita rejucabilitate. Pentru WoW, am pledat mereu și cu multă pasiune pentru introducerea de momente ca cel de la intrarea în Stormwind, dar nu am putut convinge echipa tocmai din cauză că ideea unor astfel de momente evocative, memorabile, se contrazice oarecum cu noțiunea de rejucabilitate. Acesta este unul din segmentele în care industria jocurilor are mult loc pentru a se îmbunătăți.

LEVEL: ***Iată încă o întrebare legată de industria jocurilor: în presa internațională, în ultimii ani, au fost descrise o serie de evenimente care au aruncat o umbră destul de negativă asupra industriei. De exemplu, multiplele ore de muncă peste program (crunch time), cu zile sau chiar săptămâni înainte de lansarea jocurilor și în care toată lumea este forțată să lucreze până la ore imposibile. Este adevărat? În plus, per total, cum descrii mediul de lucru în industria jocurilor? Chiar vorbim de un loc de muncă de vis, în care pur și simplu mergi pe coridoare și întâlnești la tot pasul legende super prietenoase, sau vorbim de o ierarhie bine pusă la punct, care nu-i permite unui simplu angajat să cunoască și cu atât mai puțin să se împrietenească cu aceste legende?***

JASON: Lucrul peste program este o realitate în industria jocurilor. Este o chestie bună în aceeași măsură în care este și rea. Ca angajat, te poți bucura de o grămadă de libertate la locul de muncă - oamenii au deseori un program foarte flexibil, poți vedea oameni care se distrează pe coridoare cu scootere, nu există o etichetă vestimentară. Ca și contra-balans la această libertate, se așteaptă de la tine foarte mult atunci când se apropie



Jason la Video Games Live din 2005

pentru prima dată, aşa că am renunţat la o carieră de altfel foarte promiţătoare în Azeroth.

Pe de altă parte, când eşti implicat atât de puternic în dezvoltarea unui joc pentru atâta amar de vreme, jocul efectiv nu îţi mai poate oferi experienţe similare cu ale unui jucător obişnuit. După atâţia ani de dezvoltare, cunoşti jocul la un nivel extrem de detaliat, şi acolo unde tu, Lara, vezi un peisaj extraordinar, cu un fundal sonor pe măsură, eu văd o pădure nesuferită care a stresat echipa luni de zile până când a fost creată aşa cum trebuie. Aşa se întâmplă în foarte multe profesii şi este adevărat şi pentru cei implicaţi în dezvoltarea de jocuri.

Totuşi, pe plan personal, deşi nu mă joc atât de mult pe cât cred că ţi-ar plăcea ţie să afli, folosesc în mod extensiv consola Wii alături de cel două fiice ale mele.

În ultima vreme, găsesc interesante jocurile care oferă o poveste şi care dispun de multe situaţii care aşază jucătorul în mijlocul unui moment dramatic. Ca jucător, eşti încă în control, dar sunt alte forţe în joc (povestea, mediul, amănuntele) care te determină să urmezi un anumit sens. O mare parte din pasiunea mea pentru muzica din jocuri a fost tocmai fascinaţia determinată de ideea de realitate virtuală, pe care întotdeauna l-am considerat un concept interesant, încă de pe vremea

termenul limită – şi prin foarte mult, mă refer în special la acele ore peste program, precum şi la a suporta foarte multă presiune din partea conducerii. Asta se întâmplă la intervale sporadice în decursul dezvoltării unui joc – de exemplu, când conducerea fixează anumite termene şi obiective - şi câteodată perioada dificilă poate începe cu destul de mult timp înaintea unui termen limită important. Totuşi, uneori, aceste ore peste program pot fi un lucru bun. Mie unul îmi place să stau laolaltă cu echipa pentru a duce la bun sfârşit munca pentru diverse proiecte. De exemplu, consider că nopţile petrecute pentru a finaliza un trailer cinematic sunt experienţe care apropie echipa foarte mult, care formează un simţ al camaraderiei extraordinar. Dificil devine atunci când aceste nopţi se petrec în număr mare cu lunile, înainte de finalizarea proiectului. Relaţiile personale ale unui angajat pot avea de suferit şi, în plus, un om poate da ce este mai bun din el pentru un timp limitat, iar dacă se trece peste acea limită, echipei îi scade moralul şi oamenii pur si simplu nu mai sunt capabili să facă faţă cerinţelor în mod optim.

Totuşi, în general, experienţa mea în industria jocurilor a fost plăcută şi, din perspectiva mea, a lucra la un joc e un lucru care întotdeauna mi-a făcut foarte mare plăcere. Deşi cele mai multe dintre companii dispun de o ierarhie bine stabilită, pentru a asigura ordinea şi mai ales, îndeplinirea termenelor limită, mai toată lumea este cu capul pe umeri şi atmosfera nu este în niciun caz toxică. Deseori, oameni care lucrează la un studio pentru foarte multă vreme pot obţine o poziţie de management, care uneori nu este tocmai cea mai potrivită pentru ei, pentru personalitatea şi istoricul lor, dar companiile încep să înţeleagă din ce în ce mai bine că experienţa într-o companie nu este suficientă pentru a face din orice persoană un bun manager, aşa că investesc din ce în ce mai mult în cursuri specializate.

LEVEL: ***Ce îmi poţi spune despre Jason gamerul? Ai avut oportunitatea de a juca WoW înaintea tuturor! Câte personaje de nivel maxim ai şi cât de epic eşti cu adevărat?***

JASON: Ei bine, vezi tu, asta este problema, n-am ajuns niciodată să joc cu adevărat WoW. Când jocul era foarte aproape de beta, am avut nenumărate ocazii să îl testez şi am fost extrem de impresionat de ceea ce a putut să creeze echipa. Aceea a fost perioada în care am jucat WoW cel mai mult şi îmi amintesc foarte bine cât de impresionat am fost de cât de acaparant putea fi universul. Dar aceea a fost perioada în care am devenit şi tată



Jason împreună cu una dintre cele două fiice ale sale

când jucam MUD-uri. Pe atunci, mi se părea atât de ieşit din comun ca un grup de oameni să se poată întâlni într-un soi de chatroom care permitea folosirea imaginaţiei pentru a crea cu totul altceva, un univers plin de fantezie, împărţit şi trăit de toată lumea. Nu m-aş fi gândit nici în ruptul capului atunci că voi fi atât de norocos încât să lucrez la World of Warcraft, care în esenţă este o evoluţie a aceluiaşi concept. Cred că este interesant că într-un MMO, în care se investeşte atât de mult în grafică, sunet şi tehnici complicate de programare, pentru mine tot oamenii contează şi admir imaginaţia colectivă care alimentează adevărul realităţii pe care o trăieşti.

De asemenea, sunt foarte pasionat de muzică în general, mai ales de cea disponibilă în format multimedia unde diferite discipline artistice se întâlnesc pentru a crea un tot unitar ce provoacă o emoţie deosebită. Desigur, în jocuri asta se întâmplă mereu şi este unul din motivele principale pentru care îmi place atât de mult să lucrez la cut-scene-uri şi trailere promoţionale. La fel ca într-un film sau o producţie de scenă, toate elementele – scenariul, actorii, animaţia, muzica, efectele sonore şi aşa mai departe – se combină pentru a da viaţă unui moment dramatic extraordinar.

LEVEL: ***Ce ne poţi spune de preferinţele tale muzicale ca simplu ascultător? Ce muzică te inspiră? Asculţi şi/sau te inspiri din creaţiile altor compozitori de muzică pentru jocuri?***

JASON: Pe plan personal, ascult foarte multă muzică clasică, dar şi muzică pop, datorită numărului incredibil de combinaţii, aranjamente şi leitmotive pe care aceasta le oferă. Ştiu, de exemplu, că foarte multă lume nu agreează muzica lui Britney Spears, dar melodiile ei au acel refren care, vrei, nu vrei, îţi rămâne întipărit în minte şi te trezeşti că îl fredonezi. Muzica pop a creat o grămadă de astfel de refrene, bucăţi din cântece care rămân în mintea ascultătorului, indiferent de calitatea generală a piesei respective. Găsesc această idee fascinantă. În plus, ingeniozitatea şi aranjamentul sau mai bine spus combinaţiile de instrumente utilizate în muzica pop m-au făcut un fan al genului.

Din păcate, trebuie să recunosc că nu sunt foarte familiar cu munca altor compozitori în poziţii similare cu a mea. Totuşi, am participat la concerte de muzică din jocuri ce se desfăşoară în America şi pe plan internaţional. Sunt extraordinare şi fenomenal de bine primite de public şi de câte ori am participat am fost uimit de calitatea şi creativitatea colegilor mei de breaslă.

LEVEL: ***Cu ce te ocupi acum, când vom mai auzi de tine, când vom juca viitorul MMO în care coloana sonoră va purta semnătura ta?***

JASON: În prezent ocup funcţia de director audio la Carbine Studios, o companie deţinută de Ncsoft. Lucrăm la un nou MMO care – cred că acum îmi pot permite să precizez – va combina elementele fantasy cu cele SF. Echipa care dezvoltă acest joc este extraordinară şi sunt nerăbdător să văd rezultatele a ceea ce dezvoltăm acum!

Mulţumesc pentru timpul acordat!

■ **Lara**

BIOGRAFIE JASON HAYES

1996 – 1997:

- Compozitor la Sierra Online
- Implicat într-un joc de aventură numit Cloak care nu a fost lansat niciodată

1997-2004:

- Compozitor la Blizzard Entertainment
- Implicat adesea pe poziţii de conducere în jocuri precum Starcraft, Diablo II, Warcraft III, World of Warcraft; interesat în special de cinematics-uri





2005 –PREZENT:

- Audio Director la Carbine Studios, deţinut de Ncsoft
- Implicat într-un MMO pe teme fantasy şi SF, despre care încă nu se cunosc prea multe detalii
- Pe plan personal, Jason are 34 de ani, este căsătorit şi are două fiice.





WORLD CYBER GAMES'08

(Sau de ce trebuie să-l urăşti de acum încolo)

Pentru un gamer care se vrea a fi bun într-un anume joc, World Cyber Games este Everestul: ai ajuns acolo, eşti magic, iar dacă ai şi reuşit să câştigi ceva aur / argint / bronz, vei avea gameriţe care se sinucid dintr-o dragoste neîmplinită pentru tine, pâinea te costă mai puţin, note bune la şcoală, salariul umflat... ce să mai, eu zic să mai bagi nişte ore de antrenament că te fac vedetă. Am menţionat că femeile o să te placă?

World Cyber Games (sau WCG) este practic cea mai mare manifestaţie a jocurilor competitive. Sau aşa se vrea a fi, pentru că nu prea mai merge, dom'le. Poate am dormit prea mult anu' ăsta, dar nu îmi amintesc să consider „entertainment" pauze publicitare cu Microsoft în mijlocul finalelor, semifinalelor sau mai ştiu şi eu ce alte perioade ale competiţiei.

Mă băieţi, pentru o competiţie care are sloganul „Beyond the game" (adică „Mai încolo de joc", pentru cei cu rusa ca limbă primară), chiar că v-aţi dus dincolo de ceea ce înseamnă „joc", pentru că banul miroase mai mişto decât integritatea şi corectitudinea sportivă, nu?

Cu un nume aşa pompos şi reprezentativ, World Cyber Games ar trebui să fie tata lor, să apere interesele gamerilor şi să răspândească acest concept de „professional gaming". Partea mai nasoală e că banii e buni dom'le şi trebe să mănânce şi gura lor ceva, nu? Şi atunci cum facem? Ce-ar fi să băgăm alte jocuri în competiţie, adică jocurile ale căror producători aruncă mai mult mălai spre noi. Să fie corupţie! Şi corupţie se făcu.

Lăsând gluma (mediocră) la o parte, dacă te apuci să consideri drept jocuri competitive nume ca Guitar Hero, Project Gotham Racing sau Asphalt 4 (joc pe telefon mobil, Dumnezeule!), atunci am veşti proaste pentru tine: vei muri singur, pentru că nimeni nu te mai poate accepta după chestia asta. Ce a făcut WCG anul ăsta (deşi nu s-a început din 2008, ci chiar de mai devreme, numai că acu treaba e groasă rău!) a fost să distrugă conceptul de cyber-olimpiadă, dacă pot să-i spun aşa.



Eroii care merită imnul şi care menţin evenimentul în picioare


Ca la sărbătorile din 23 august de pe vremea lui Ceauşescu: la fel de dureros, penibil şi inutil, numai că în prezent

Să încerc o comparaţie: e ca şi cum te-ar pune în armată să sari cu paraşuta dintr-un avion, să aterizezi şi să mergi cu bicicleta 10 kilometri, după care să înoţi încă 2 kilometri ca să aduci o torţă făcută în China.
Odată ce sari din avion, tragi să deschizi paraşuta, dar nu merge, aşa că mai tragi de câteva ori, încerci şi paraşuta de rezervă, nici aia nu merge, iar în momentul ăla te gândeşti: „Parcă văd că şi bicicleta e stricată."

Indivizii ăştia de la WCG au luat ce a fost o competiţie (oarecum) profesionistă şi i-au rupt un picior, tăiat o mână, i-au aruncat corpul în lac şi l-au lăsat acolo vreo 3 zile, după care „TA-DA!": avem o nouă competiţie.

Menţionez încă o dată (hmm, de fapt nu am menţionat nicăieri încă) faptul că apreciez iniţiativa WCG de a crea o olimpiadă destinată jocurilor, numai că nu se face aşa, măi băieţi: furaţi şi voi mai cu bun simţ, că neam prins de data asta. Apropo, iniţiativa asta nu a lăsat lumea în nepăsare, motiv pentru care a intrat în Cartea Recordurilor cu titlul de „cea mai mare competiţie destinată jocurilor", deci bravo!

Acum că am stabilit chestia asta, pare evident că intenţia organizatorilor WCG a fost remarcată şi răsplătită, Cartea Recordurilor fiind doar una din distincţiile pe care le-au primit. După cum se vede, nu am zis nicăieri de TIR-urile cu bani pe care le-au încasat. Hai să încerc să disec o ediţie WCG în general, pentru că aceleaşi probleme apar mereu şi s-a întâmplat la fel şi anul ăsta:

1) Probleme cu viza în fiecare an pentru o sumedenie de ţări:

De fiecare dată trebuie să fie câţiva jucători care nu pot să se prezinte la marele eveniment pentru că nu li se dau vize. Problema asta este predominantă în ţări foste comuniste, arabe sau chiar din Asia (ceea ce e culmea ironiei, pentru că amicii noştri migdalaţi practic au inventat conceptul ăsta de joc profesionist – vezi Coreea de Sud şi Japonia, care împreună cu Statele Unite ale Americii reprezintă cele mai importante trei ţări din acest punct de vedere). Din moment ce competiţia aceasta se vrea a reprezenta cei mai buni jucători din fiecare ţară (în fine, din

cât mai multe ţări), şi-au cam dat cu stângu-n dreptu', pentru că nu dau semne că ar face ceva să remedieze situaţia. Dacă ar fi să fac o paralelă (mediocră, ce-i drept), e ca şi cum te-ai duce la bordel cu bancnote false şi iei o boală-două de la una din muncitoarele de acolo: ideea e bună, te gândeşti să faci o şmecherie, dar în final ţi-o iei.

Cum reparăm fisura asta?

Din câte am învăţat de la şcoală şi Discovery Channel, gamerii nu prea au tendinţa să înlocuiască tastatura cu un Kalashnikov şi mouse-ul cu o grenadă cu fragmentaţie (pentru că principala frică a celor ce pun „Respins" pe vize este că jucătorii provenind din ţări foste comuniste, spre exemplu, sunt predispuşi la ştiu-şi-eu ce fel de acte de terorism). Chiar şi aşa, asta nu îi împiedică pe organizatori să zică „Asta e..." şi să se întoarcă la numărat bani. Nu a fost an în care să nu se fi întâmplat aşa ceva, motiv pentru care competiţia a suferit considerabil („Ne pare rău, dar nu putem să-i trimitem pe cei mai buni jucători ai noştri, dar trimitem primarul, sectoristul şi preotul, că doar ăştia trei au vize"), mai ales când anumiţi favoriţi în anumite jocuri primesc o ştampilă cu „Valea de aici" pe cerere. Măi băieţi, ori organizaţi undeva unde nu sunt probleme cu vize, ori vă daţi voi cuvântul de onoare că toţi copiii ăia au venit să joace, nu să bombardeze.



Europene

2) Nu toate ţările trimit acelaşi număr de jucători, iar unele nu pot trimite nici măcar unul

În fiecare an se întâmplă ca o ţară să sponsorizeze – şi deci să trimită – trei jucători, să zicem, în timp ce alta trimite unul, alta nu trimite niciunul, iar alta trimite cinci. Dacă se mai întâmplă ca o ţară care trimite un singur jucător să aibă probleme cu viza, cu atât mai interesant. Se merge pe principiul „dacă vrei, haidea".

Cum reparăm fisura asta?

E cam penibil, nu? Păi dacă vrei să faci o competiţie cât de cât corectă, cum ar fi să ai un număr standardizat de participanţi pentru fiecare joc? Dacă presupunem (prin absurd, din păcate) că problema vizelor este rezolvată, de ce nu se implică un pic mai mult în competiţiile naţionale, unde să se stipuleze clar: primii 3, 5, etc. din fiecare ţară se prezintă. Asta e deja lene.

3) Anumiţi jucători nu se pot prezenta din cauza lipsei de fonduri / sponsorizări

Dragă organizatorule care eşti, când pretinzi că vrei să reprezinţi cea mai mare competiţie şi să ai cei mai buni jucători din fiecare ţară, ar fi bine să te gândeşti şi la faptul că poate nu toate competiţiile naţionale dispun de banii necesari pentru a trimite măcar un jucător la WCG. Se întâmplă ca unii dintre cei mai buni jucători să nu găsească sponsori, chiar dacă ar fi aşa buni de ar mătura cu adversarii pe jos – câteodată, sponsorilor nu le pasă de cât de bune sunt mişcările tale, atâta timp cât ei consideră că nu prea ies în câştig la faza asta.



Cum reparăm fisura asta?

Trebuie să recunosc că îi înţeleg pe sponsori într-o oarecare măsură: merg pe principiul de bază al profitului, deci dacă investesc nişte bani, se aşteaptă ca investiţia lor să facă pui. Nimic mai normal. Problema e că organizatorii WCG-ului nu prea se obosesc să bage ceva ca să stimuleze sponsorii, motiv pentru care jucători talentaţi dar fără prea mulţi bani nu se pot prezenta. Imaginaţi-vă Olimpiadele fără Canada la proba de hochei, fără China la înot, fără Statele Unite la probe de pistă sau fără Rusia la patinaj. Oare băieţii ăştia de la WCG nu au niciun fel de echipă de marketing care să ajute? Nu ştiu ce să zic...

Încheiere?

World Cyber Games, autoproclamata „Olimpiadă Internaţională a cyber-jocurilor", este de fapt un conglomerat de entităţi şi este caracterizat de un set de valori, proceduri şi principii care fac adevărata Olimpiadă să plângă. Aproximativ un milion de jucători concurează pentru titlul de campion mondial în categoria sa, dar lipsa eficienţei se regăseşte în problemele de comunicare dintre părţile componente ale WCG (personalul de la vârf, jucătorii, fanii, sponsorii, organizatorii evenimentelor naţionale etc.), lucru care deteriorează de la un an la altul calitatea competiţiei şi a evenimentului în sine.

Dacă stau să mă gândesc, nu există o competiţie dispreţuită de către propriii săi fani şi participanţi mai mult decât WCG. Motivul? Nu au alternativă.
Nu pot decât să îmi exprim respectul pentru jucătorii care continuă să participe (în ciuda grămezii de gâlme pe care acest eveniment le are), pentru că ei sunt cei ce menţin integritatea competiţiei pe care organizatorii eşuează să o afişeze de la un an la altul. WCG este o ruşine pentru conceptul de joc competitiv.

■ **vhallee**



Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn

Pe scurt, avem o grămadă de entități extra terestre: Great Old Ones și Elder Gods în diferite dimensiuni ale continuumului spațiu-timp, avem o grămadă de creaturi bizare și mai avem oameni și Pământul, care sunt undeva la nivelul insectelor comparativ cu restul. Recomand ca lectură orice operă de H. P. Lovecraft pentru mai multe informații. Chaosium Inc. a publicat în anii 80 un role playing game și în 1987 un boardgame inspirat din acesta. Aveam un Ancient One care încerca să intre în lumea noastră, porți care se deschideau pentru a-i facilita intrarea și o mână de investigatori folosiți de jucători pentru a se lupta cu forțe mult mai puternice decât ei. Baftă.

Carton!

Jocul a fost republicat de Fantasy Flight Games în 2005 cu un set complet nou de reguli. Acesta conține o hartă a orașului fictiv Arkham din poveștile lui Lovecraft cu locații pe care le-ai găsi în orice orășel: spital, biserică, magazine, localuri, o universitate, locații instabile în care pot apărea porți interdimensionale et cetera. Un oraș tipic de țară. Pe margine sunt reprezentate celelalte dimensiuni și locuri din afara lumii noastre către care vor putea duce portalurile.

Cutia mai conține 8 Ancient Ones, dintre care unul va amenința lumea, 16 investigatori, bani de carton în stil Monopoly, piese reprezentând viața și sănătatea mintală a investigatorilor, indicii, monștri, portaluri, cărți „mythos" care deschid porți, cărți de encounter pentru diversele locații din Arkham și pentru lumile exterioare și obiecte.

Night of the Living Unspeakable

Primele lucruri care mi-au sărit în ochi la joc au fost feeling-ul și atmosfera acestuia. Aduce foarte mult cu un RPG dată fiind libertatea de mișcare, inventarul, skill-urile și luptele. În plus, atmosfera de horror, orașul și arhetipurile reprezentate de fiecare investigator dau impresia unui scenariu tipic de film cu zombie și doar câțiva supraviețuitori, doar că aici sunt mai vulnerabili și nu au drujbe în loc de mâini.

Jocul începe cu aranjarea mesei care ia între 6-10 ore. Poate exagerez un pic și e doar o jumătate de oră, dar nu am stat să cronometrez niciodată. Apoi se alege (aleatoriu sau de comun acord) un Ancient One care va amenința Arkham și lumea noastră. Aceștia pot fi monștri mai mici de teapa lui Yig sau clasici preferați ai publicului cum sunt Cthulhu, domnișoara Shub Niggurath, Azathoth, Yog Shototh, Nyarlahotep. Fiecare dintre aceștia are un atac (în caz că se ajunge la luptă) și o abilitate specială care se aplică celor ce îl venerează (de obicei un tip de monștri). În plus, mai are o abilitate care e activă atâta timp cât bidigania doarme și influențează în mod static jocul (porți mai greu de închis, investigatori mai slab fizic). În cele din urmă are un „doom track" care avansează la fiecare poartă deschisă. Unii sunt mai rapizi, alții mai înceți. În momentul în care doom track-ul s-a completat, monstrul se trezește, iar Investigatorii trebuie să se lupte cu el.

Următorul pas e alegerea investigatorilor (la fel, preferabil aleatoriu) de către fiecare dintre cei 1-8 jucători (da, se poate juca și de unul singur, dacă nu ai prieteni), care își aleg câte un investigator. Acești investigatori au fiecare câte un nume, o poveste și un arhetip (o ocupație) care îi definește. Arheologul are pălărie și începe cu un pistol și un bici, ca fapt informativ. În funcție de ocupația lor, au câte o abilitate specială, valori între 3 și 7 pentru sănătatea mintală și viață și o plajă de skill-uri care pot fi ajustate.

Există trei tipuri de skilluri: Speed/Stealth, Fight/Will, Lore/Luck. Investigatorii au câte trei slider-e pentru fiecare, deci în momentul în care vrem să creștem viteza, scădem stealth-ul. Acestea sunt ajustabile pe parcursul jocului în funcție de nevoi. Apoi fiecare investigator primește obiectele menționate pe character sheet care se împart în fixe și aleatoare. Aici jocul devine interesant pentru că personajele se schimbă de la joc la joc și de multe ori, pentru cei cu imaginație asta poate să facă toată diferența. O să dau câteva exemple.

Jucam la un moment dat cu Gloria Goldberg:


Placa, piesele și cărțile



Autoarea. O bătrânică slabă cu abilități paranormale limitate și niște vrăji din start. Totul s-a schimbat când am tras random items două obiecte comune: o pușcă și un bici. Moment în care Gloria a devenit baba supărată care mestecă gumă și sparge capete în timp ce călătorește prin alte lumi. Ar mai fi cazurile Surorii Maria, Călugărița blândă devenită zeloată când a primit o carabină de vânătoare sau al Ziaristului care a devenit un aventurier și spadasin neînfricat când s-a pricopsit cu două săbii magice.

În cele din urmă, se trage un Mythos Card care deschide o poartă într-o locație din Arkham și plasează un monstru acolo, pune un indiciu altundeva, mută unii monștri de pe hartă și eventual mai face unele acțiuni reprezentând evenimente cotidiene din Arkham. Apoi jocul începe.

Cthulhu puts the Nom in Necronomicon

Înainte să descriu tura de joc, o să explic cum se desfășoară aruncarea zarului. Fiecare acțiune din joc are un skill asociat, un modifier (+ sau - care scade din valoarea skill-ului) și o dificultate care indică numărul de succese (rezultate de 5 sau 6 pe zar) necesare. Valoarea skill-ului după modifier indică numărul de zaruri aruncate. Unele acțiuni se fac doar cu valoarea de pe character sheet a skill-ului, altele (gen luptă) cu tot cu bonusurile date de arme. Mai există binecuvântări și blesteme care pot fi primite în unele cazuri care indică succese pe zar de la 4 în sus, respectiv succese doar la zaruri de 6.

Jocul are un prim jucător, iar acțiunile se execută în sensul acelor de ceasornic. Prima fază e de Upkeep în care obiectele folosite se aduc iar cu fața în sus pentru tura ce urmează, jucătorii își ajustează skill-urile după cum cred că vor avea nevoie de ele și primesc eventualele bonusuri specifice personajului.

Urmează faza de mișcare în care investigatorii se mișcă un număr de locații egale cu viteza lui. De câte ori cineva trece printr-o zonă ocupată de un monstru poate să se furișeze pe lângă el (făcând un skill check de sneak modificat de valoarea de awareness a monstrului) sau să se lupte cu el. În caz de luptă, totul începe cu un horror check în care investigatorul încearcă să nu înnebunească privind entitatea nepământeană din fața lui. Acesta face un check folosind Will, cu modifier-ul monstrului și cu un singur succes necesar. În caz de eșec, pierde un număr de sanity points. În runda de luptă acesta face un combat check, la fel cu modifier și cu un număr de succese necesar egal cu viața inamicului. În caz de eșec, monstrul lovește înapoi și începe o nouă rundă.

Un investigator „mort" sau „nebun" devine Lost in Time and Space unde pierde o tură, după care se întoarce în Arkham slăbit (1 viață, 1 sanity). În cazuri foarte rare, acesta moare definitiv și jucătorul alege un personaj nou.

Următoarea fază este cea de Arkham Encounter unde investigatorii care sunt în locațiile din Arkham trag o carte din districtul respectiv. Acestea sunt foarte variate și pot rezulta în orice, de la obiecte găsite, la bani, aliați, indicii, luptă sau chiar și moarte. Majoritatea implică plata unui cost sau un skill check cu o dificultate specificată. Unele locații cum sunt magazinele au acțiuni speciale care se pot lua în locul unui Encounter, cum ar fi cumpărarea unui item. Dacă locația unde investigatorul se află conține un portal, acesta este tras în lumea către care duce portalul.

Lumile paralele au două zone. Un investigator aflat în prima zonă poate doar să se miște în a doua în faza de movement a turei, iar din a doua zonă poate doar să se întoarcă în Arkham. Următoarea fază este Other World Encounter unde, la fel, investigatorii trag o carte pentru lumea în care se află și execută encounter-ul.

Menționez ca o paranteză că acestea sunt foarte bine scrise, atât aici, cât și în Arkham și adaugă mult la atmosfera jocului. Odată ce un investigator a explorat o altă lume și s-a întors în Arkham, poate încerca să închidă portalul făcând un skill check de fight sau lore. După aceea poate să plătească 5 clue tokens pentru a sigila locația, prevenind alte portaluri de a se deschide acolo.

Ultima fază este cea de Mythos în care din nou, se deschide un portal. Odată ce s-a atins un anumit număr de portaluri deschise (depinzând de numărul jucătorilor), Anticul se trezește și lupta finală începe. Anticul are un atac special care variază de la unul la celălalt și de obicei are o șansă să omoare permanent investigatorii. Investigatorii atacă la comun folosind modifier-ul de pe Ancient One, numărul de countere de pe doom track ca și viața acestuia și numărul de investigatori ca și dificultate pentru a înlătura unul. Ideal este să nu se ajungă la această luptă, fiind una foarte dificilă.

In Soviet Arkham, Cthulhu kills YOU

Fantasy Flight a mai lansat două expansion-uri numite Dunwhich Horror și Kingsport Horror care adaugă mecanici noi și două locații noi care se atașează la harta Arkham, precum și o mână de alte expansion-uri care adaugă în plus Ancient Ones, Investigatori și cărți din toate categoriile, dându-i jocului o rejucabilitate crescută și o complexitate foarte mare. Pot să afirm foarte sincer că Arkham Horror a devenit boardgame-ul meu preferat chiar dacă mi-a luat un pic de timp să-l învăț. Redactor serios, recomand. Azathoth fie cu voi.

■ **Paul Policarp**



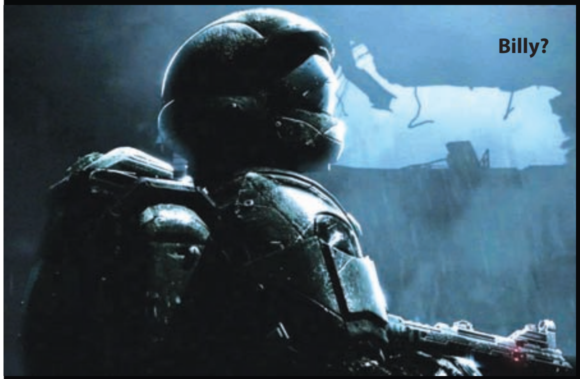


GEN: FPS | PRODUCĂTOR: Bungie | DISTRIBUITOR: Microsoft | LANSARE: trim. III 2009 | ON-LINE: www.halo3.com

One Ringworld to rule them all…



Cine nu a auzit de Halo, să ridice mâna. OK, pentru domnii din peşteră de acolo, Halo e seria de jocuri începută de Bungie împreună cu Microsoft Game Studios în 2001 şi care a devenit oarecum trademark al consolei XBox. Criticile la adresa primului joc au fost împărţite. Unii ridicau în slăvi gameplay-ul şi mai ales partea de multiplayer, alţii dădeau de pereţi cu storyline-ul şi level designul. În orice caz, Halo a fost un joc care şi-a lăsat amprenta pe industria jocurilor şi a devenit una din cele mai cunoscute şi marketabile francize. În octombrie anul trecut, Microsoft Game Studios anunţa un expansion pentru Halo 3 numit Halo 3: Recon, redenumit mai târziu Halo 3: ODST, pe care îl invit pe masa de vivisecţie.


Billy?

Semnalmente

Primul lucru care sare în ochi şi derutează este acronimul din titlu (ODST). Aparent, acesta vine de la Orbital Drop Shock Trooper, un soldat al United Nations Space Command (UNSC) pe care îl vom controla în expansion. Probabil oricine i-a schimbat numele lui Recon s-a gândit că gamerilor le place să nu aibă habar de la ce vine acronimul de pe cutie până nu cumpără jocul pentru a afla. Oh, m-aţi prins în plasă diavoli vicleni de la direcţia de Marketing a MGS!

Al doilea lucru care sare în ochi e că vom juca rolul acestui Soldat Fără De Nume (SFDN de acum încolo) aflat în funcţia de ODST, lansat în luptă într-un HEV şi având scopul de a aduce inamicii în stare de FUBAR pe planeta… pregătiţi-vă pentru un şoc… Pământ. Acţiunea jocului se va petrece în oraşul scenic New Mombasa în Kenya aflată sub atacul forţelor Covenant.

Covenant. Alianţa de extratereştri care, evident, nu vor nimic bun de la noi, aşa că trebuie să-i călcăm pe cap cu tehnologia noastră avansată şi dezvoltată pe parcursul secolelor de Steve Jobs şi clonele sale. Aşa le şi trebuie, fir-ar mama lor de fanatici religioşi intergalactici…

Acţiunea se va petrece concomitent cu evenimentele din Halo 2, deci nu îl vom vedea pe Master Chief. Las fanaticilor un moment să îşi revină şi să-l bocească pe SPARTAN-ul lor preferat care sunt sigur că e şi foarte chipeş sub costumul pe care nu îl dă niciodată jos şi care ar trebui să cam înceapă să adune mucegai…

SFDN: Povestea Răcanului

Deci în Halo 3: ODST nu vom juca rolul acestui Leonidas spaţial care este Master Chief, ci al unui Ghiţă de dimensiuni normale, neîmbunătăţit cu implanturi cibernetice Apple, genul de om de rând care este ciopârţit în mod regulat de extratereştri Covenant, DAR… avem armură custom. Dacă e să mori, măcar să nu mori îmbrăcat ca restul fraierilor, nu? Se speculează că asta ar însemna că vom avea acces măcar la câteva funcţii în plus, cum ar fi scuturi şi un automat de cafea.

În ciuda faptului că vom fi micuţi şi vulnerabili, se pare că jocul nu va fi squad based şi că SFDN va fi singur împotriva tuturor, ceea ce va transforma jocul într-un First Person Sneaker. De fapt se spune doar că vor fi unele elemente de stealth. Altă speculaţie a fost că din moment ce feature-urile din Halo 3 vor fi importate în ODST, vom avea acces la jocul cooperativ în patru, probabil sub forma a altor ODST-işti colegi cu SFDN.

Altă bombă devastatoare pentru fanboys: Cortana nu ne va mai asista în ODST pentru că e plecată cu Master


Covenant – Promoţia 2257



Chief să se bată cu ăia răi pe Delta Halo. În locul vocii ei suave şi al sânilor săi digitali abia acoperiţi de o haină la fel de digitală şi făcută din cei mai senzuali biţi pe care i-a văzut vreodată un programator (care se simţea probabil foarte singur când a creat-o), vom fi ajutaţi de Superintendent: Inteligenţa Artificială care se ocupa de activităţile din New Mombasa. Bungie se laudă cu faptul că, datorită elementelor de stealth adăugate, va trebui să gândim mult mai tactic în ODST decât în restul seriei, fapt care sigur va supăra fanbase-ul cu vârste cuprinse între 10 şi 14 ani care vor doar să tragă în tot ce mişcă.

Bungie nu a dezvăluit mai nimic în materie de arme şi alte elemente ale jocului, doar a insinuat că vor fi prezente multe elemente din Halo 3 şi că ODST-iştii vor fi echipaţi ceva mai prost ca SPARTANii, dat fiind că sunt soldaţi de rând, nu opere cibernetice de artă de miliarde de dolari. Asta ca răspuns al lui Luke Smith când a fost întrebat de 1up.com dacă vom revedea pistolul cu lunetă în ODST, iar acesta a răspuns că e adevărat că armele mai bune ar compensa lipsa de forţă fizică a lui SFDN, dar că nu ar fi logic ca UNSC să-şi echipeze soldaţii normali mai prost decât pe forţele de elită.



Pauză de-o cafea că mă doare capul de la atâtea acronime.

O imagine asupra războiului

Trailer-ul jocului începe cu o imagine a camerelor (foarte probabil a Superintendentului) asupra oraşului pustiu, dar aflat sub ocupaţia Covenant. Clădirile superbe sunt distruse în primele secunde de capsulele căzute care cară ODSTişti, iar navele şi soldaţii Covenant încep să patruleze în timp ce un singur soldat iese dintre ruine. Eşti tu, eşti tu! Personajul principal! Acesta îşi ia carabina şi păşeşte dramatic în necunoscut.

Producătorii au fost criticaţi că în Halo 3 nu se observa că oamenii ar fi vânaţi şi exterminaţi sistematic de către Covenant, aşa că ODST ar putea fi o încercare de a remedia acest lucru.

Cel mai probabil, jocul va folosi tot engine-ul Halo 3 cu unele modificări, iar gameplay-ul şi mecanica vor rămâne în mare parte aceleaşi, dar adaptate pentru a se potrivi contextului şi decorului. Trebuie ţinut cont că ODST va fi doar un Expansion pentru Halo 3, şi nu un joc de sine stătător (chiar dacă nu va avea nevoie de Halo 3 instalat) şi îşi propune destul de multe lucruri având asta în vedere. Muzica va fi compusă tot de Martin O'Donnel, care a compus şi pentru restul titlurilor din serie.

Alte lucruri pe care şi le propune ODST este să facă legătura din punct de vedere al storyline-ului între Halo 2 şi Halo 3 şi să pună punct trilogiei. Bungie a declarat că nu vor mai fi implicaţi în niciun proiect Halo după ODST (deşi Microsoft deţine încă drepturile şi are propria echipă care lucrează la Halo) şi că acesta a fost făcut mai mult pentru fani în semn de mulţumire pentru atenţia acordată seriei începând cu 2001.

Producătorii au negat speculaţiile că Recon (titlul vechi pentru cei ce au fost atenţi) ar fi începutul unei noi francize axate pe stealth şi, evident, misiuni de recunoaştere fără ajutorul lui Master Chief sau că ar fi primul capitol dintr-o serie episodică după modelul Half Life. Declaraţia că ODST va fi un „semn de exclamare" la Halo pare una fermă şi personal mă miră având în vedere că Halo e unul din cele mai profitabile cuvinte pentru industria gaming-ului din ultimii ani. Probabil doar un pic mai jos decât Star Wars.

Bungie şi Microsoft Game Studios preconizează o dată de lansare cândva în toamna lui 2009 chiar dacă jocul este deja în stare reprezentativă, adică poate fi jucat cap-coadă deşi nu este încă terminat. Se zvoneşte că tot staff-ul Bungie a lăsat baltă celelalte activităţi şi lucrează la şi testează Halo 3: ODST. Aparent, franciza vrea să se retragă cu stil, dar ţine în secret modul în care o va face. Toamna 2009. XBox 360. Pregătiţi-vă.

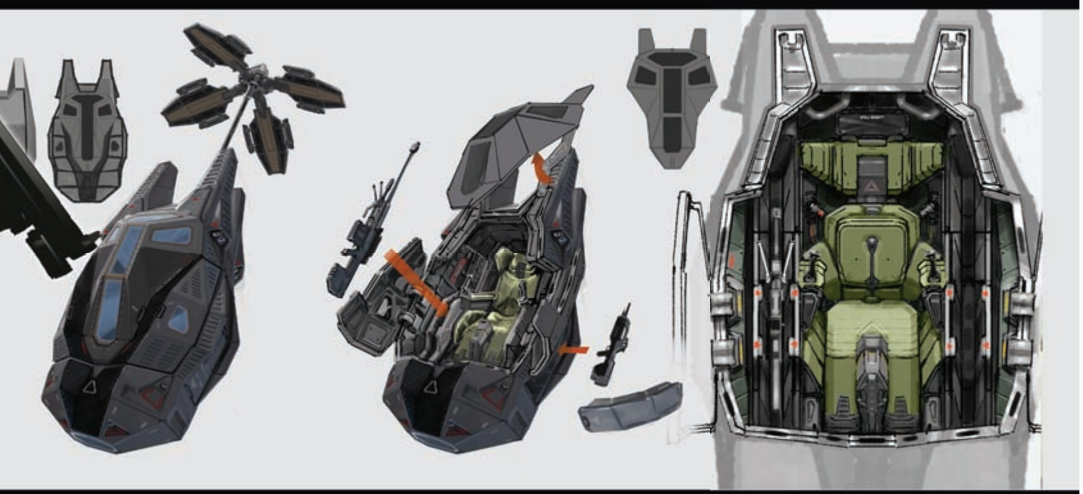
■ **Paul Policarp**



Cine nu-i gata îl iau cu...



...lopata?!





GEN: Simulator Economic **PRODUCĂTOR:** Blue Byte Software **DISTRIBUITOR:** Ubisoft **LANSARE:** martie 2009 **ON-LINE:** www.anno.uk.ubi.com

O altfel de socializare

„la zi Nicu, la ce te-ai gândit luna asta?", „păi, ce să spun…", încep eu cu o disimulare impusă de subconştient, deşi în acest caz nu era necesară, un fel de scut anti-şef pe care şi-l creează orice angajat în cadrul unei firme cu mulţi, „uite, vreau să fac Fire Emblem pe Wii, episodul doi din Strong Bad şi o pagină de minijocuri", continuai serios, pentru a masca mândria copilului cu lecţia învăţată. „Fire Emblem…", „da, este una din seriile de succes de la Nintendo, dar mai puţin cunoscute la noi", „da, ştiu", „ăăăăă, am crezut…", „ce spui de un preview la Anno 1404, Fire Emblem şi Strong şi lăsăm pe data viitoare pagina de mini, te bagi?", „sigur…", „perfect".

„Sigur, sigurrr!!!", îmi repet acum printre dinţi, dezamăgit de mine. Nu puteam să spun nu? De multe ori m-a trădat această… bună purtare, de prea multe ori. Ah… îmi urăsc nesiguranţa, ba chiar şi faptul că nu sunt mai maleabil, mai deschis. „Ferice de cei care nu au habar de capul lor", gândesc, şi-mi notez undeva între faldurile memoriei „copiii mei trebuie să fie şmecheri, cei şapte ani d'acasă s-au demodat, nu te mai descurci cu ei."

Poate se va înţelege greşit, nu am nimic cu Mircea, care probabil s-ar fi supărat un pic că-l refuz, dar n-ar fi dat cu parul, n-am nimic nici cu jocul, care face parte dintr-o serie bună, sunt supărat pe mine, pe lipsa mea de timp, pe slăbiciunile mele, pe faptul că nu am jucat niciodată vreun titlu al seriei…

PANICĂ!!!


În 10 secunde este gata, nu plecaţi nicăieri!

Planificare

„E hai, că dracu' nu e chiar aşa negru", îmi spun acum, după câteva zile, în fond nu fac altceva decât să mă joc cu pasiunile mele cele mai mari, scrisul şi jocurile. Am de partea mea zeii noii generaţii: Google şi Wikipedia, am Level-urile în care au apărut review-urile titlurilor anterioare, acces la site-ul producătorului, demo-uri, am chiar şi câteva cărţi cu valenţe sociologice. Unde pot greşi? „…fii profesionist, ce dracu'!" îmi sună-n minte (cu mulţumiri d-lui Nae Caranfil).

O iau cu începutul, studiu, notiţe, poze, impresii, deschid Wiki… care spune, într-o traducere liberă: „Cu o acţiune plasată în Orient, Anno 1404 va introduce o nouă interfaţă, insule şi lumi explorabile de dimensiuni mult mai mari, un mod de joc tip sandbox, dar şi alte dimensiuni nemaiîntâlnite în jocurile precedente."

Atât, fir-ar, trecem mai departe, site-ul producătorului… frumos, pergamentat, cu o prezentare care spune cam aceeaşi lucru cu cea de pe Wiki, dar în 100 de cuvinte, cu fix 3 poze şi un filmuleţ care prezintă câteva pasaje din joc şi… gata. Cu asta vor ei să ne câştige banii.

Şi cine îi angajează pe cei care citesc speech-urile în filmele lor de prezentare? Jocul, din câte văd eu, este o strategie economică, nu filmul 300. Cine i-a angajat de fapt pe cei care-i angajează?

Eh… la naiba! (cu mulţumiri mondene). Mă duc în pat, poate cartea de istorie a sociologiei este mai inspiratoare.

Fondare

Oare când o să înveţe profesorii noştri că pentru a fi ascultaţi/citiţi trebuie să lase deoparte acest elitism academic şi facă lucrurile interesante, nu alambicate? Probabil niciodată. Cartea a fost o mare dezamăgire, la


Ahh... ce apă, trebuie să joc neapărat jocul ăsta!

fel cum a fost și cea de sociologia culturii. Am avut mai mult de învățat, în direcția în care mă interesa, dintr-un atlas istoric, dar mai ales din review-ul lui Sebi (Loke), la Anno 1701, care m-a făcut să realizez că iau jocurile prea în serios. L-am instalat, m-am distrat și am revenit pe pământ.

Seria Anno a luat naștere în 1998 odată cu apariția primului său reprezentant, Anno 1602, și este o strategie economică liniștită, în care, pe scurt, trebuie să colonizezi o insulă și să susții nivelul de trai al locuitorilor. Cum însă oamenii nu s-au mulțumit niciodată cu puțin, necesitățile lor cresc odată cu colonia și te vezi nevoit să pleci în explorare, să faci comerț cu celelalte insule administrate de PC, să duci tratate și, în final, plin de tine și plictisit de moarte, să pornești războaie pentru a rămâne singur pe lume.

Max/Related Design, producătorul, și Sunflowers, distribuitorul, s-au bucurat de succesul și aprecierea primită și au îmbunătățit constant rețeta, atingând climaxul în 2006. Anno, 1701 de data asta, a devenit o strategie complexă, cu o grafică impresionantă, care are de partea ei o latură militară mult mai dezvoltată decât în titlurile anterioare și grade de civilizație cu necesități și bonificații proprii, apar și băștinașii, cu care puteam face comerț pentru a obține mărfuri exotice, avem economie activă și rute personalizabile de transport pentru vapoarele noastre, avem, cu riscul de a mă repeta, „di tăti". Dacă 1701 ar fi avut și o campanie, preferabil în genul celei din Stronghold, joc care s-a inspirat foarte mult din seria Anno, probabil că l-aș fi terminat pe nerăsuflate. Te pierzi cu orele în acest joc, dar nu ai deloc sentimentul că avansezi, nu rezonezi cu ce se întâmplă pe ecran pentru că nu există o poveste. Păcat.

Construcție

Pe sistemul: când concurența devine serioasă cumpăr-o, Ubisoft face mișcarea și, în aprilie 2007, licența ajunge în mâinile sale. Partea de distribuție este asimilată, iar producția este mânată spre a da viață următorului titlu al seriei: Anno 1404.

Ca de obicei, producătorul uită să justifice anul ales (poate a dorit să păstreze specificul seriei) și ne spune doar că de data asta va trebui să ne dezvoltăm minunăția de colonie pe insulele Orientului. Presupun (informațiile sunt foarte puține) că suntem lângă Imperiul Otoman, datorită arhitecturii islamice, prezente în pozele și filmulețul puse la dispoziție, dar mai ales pentru că ni se promite că odată ce respectul câștigat va fi suficient de mare, vom avea posibilitatea să-l cunoaștem pe sultan. Ai crede că ești un pașă, trimis de Imperiu întru consolidarea acestuia, dar construcțiile tale țin să te contrazică. Ești clar european, datorită stilului gotic adoptat, probabil venețian, țara care încă mai deținea insule în acea perioadă în apropierea țărmului otoman. Ciudat este însă că, în secolul 15, pe aceste insule construcțiile erau bizantine, nu gotice. Apoi aflăm că insulele noastre sunt deșertice și că această barieră va fi depășită cu ajutorul tehnologiei (pompe de apă?!) împrumutate de la aceste popoare orientale (?!), lucru care mută totul pe partea cealaltă a Mării Mediterane, lângă Sultanatul Mamelucilor, dar ne bagă și mai mult în ceață pentru că acolo nu prea sunt insule, deșertice, gotice sau de orice fel.


Aaa, sistem de irigație voiați să spuneți, nu pompă de apă...

Deh… poate iar îmi iau jocurile prea în serios și ar fi mai bine să vorbesc despre comercialisme ieftine precum mai mare, mai frumos, mai mult, pentru că Ubisoft, ca un aristocrat ce se respectă, nu poate ieși la rampă fără astfel de lucruri. Ostașii de la Blue Byte Software (The Settlers) au fost chemați din permisie pentru a produce un nou motor grafic pentru seria Anno (care sper să nu devină la fel de simplist ca ultimul Settlers), cu ajutorul căruia vom putea teraforma insule mult mai mari decât în precedentul titlu, ba chiar vom avea plăcerea de a surprinde sute de activități ale orașului medieval, de la spălatul rufelor până la construirea de catedrale. Sistemul diplomatic va fi și el ridicat pe un piedestal, la fel și economia și… așa mai departe spre etc.

Finisare

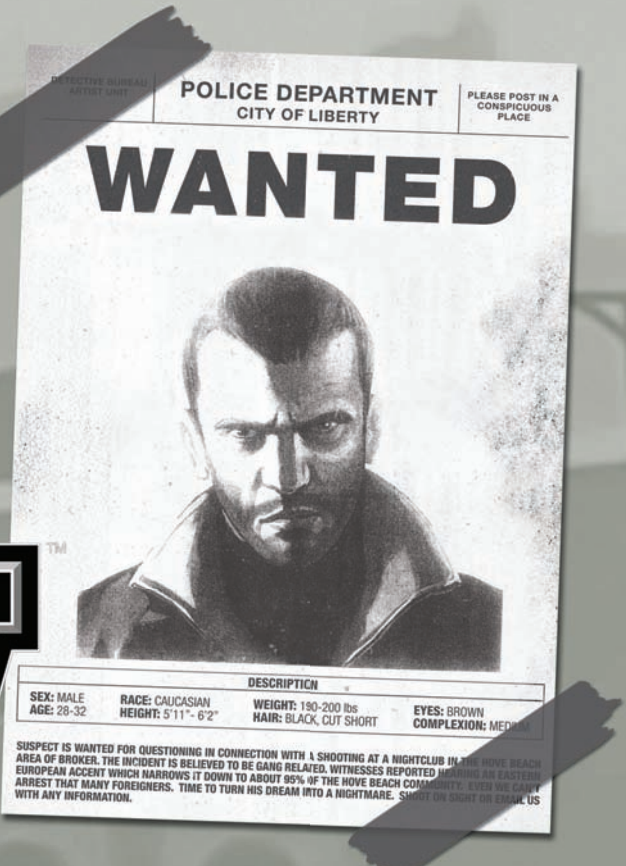
Jocul de față are toate șansele de a deveni ceva deosebit, anii 1400 sunt foarte interesanți și tumultoși, poate vom avea șansa să călcam pe urmele exploratorilor Johann Schiltberger sau Niccolò Da Conti sau poate vom fi promotorii băncilor sau ai tiparnițelor, ambele inventate/dezvoltate în acele vremuri, poate ne vom pune amprenta asupra războaielor duse de Hoarda de Aur sau asupra căderii Constantinopolului și a Imperiului Bizantin sau poate că nu.

■ **ncv**



PC X360 PS3

Grand Theft Auto IV



Marele hoț... de resurse

Dacă în cele mai recente două titluri ale seriei a trebuit să luăm o pauză de Liberty City (oraș „fictiv" care de fapt reproduce New York-ul și-l caricaturizează uneori) și ne-am mulțumit să terorizăm populația inocentă și mafia impertinentă din Miami (Vice City) și San Andreas, trecerea GTA-ului la „next Gen" – sau, mai bine zis, current gen" –înseamnă o reîntoarcere în bine-cunoscutul burg al libertății – bine cunoscut de cei care au butonat acum câțiva ani și partea a treia. Până acum, intriga s-a centrat pe niște protagoniști dornici să se afirme, în sensul interlop al cuvântului, prin acumularea de afaceri, viloaie, mașini și mai ales de influență și respect.

Ei bine, de data asta, rolul principal i-a fost cedat lui Niko Bellic, un imigrant de origine slavă, ademenit peste ocean de scrisorile vărului său, Roman, care aparent învârtea pe degete globul pământesc, ducând o viață de lux, lipsită de griji.

Minciunile încep să se spulbere una câte una, încă de la debarcarea lui Niko în oraș, când văr-su apare să-l ia într-o rablă ordinară, contrastantă cu limuzinele din scrisori.

Deși Roman îl liniștește, spunându-i că a venit cu mașina de tăvăleală, figura nu mai ține când ajung în „vila de lux", o garsonieră împuțită dintr-un cartier de sărăntoci, Broker (Bronx), în care vărul mitoman deținea și o firmuliță obscură de taximetrie, de o legitimitate îndoielnică. Așteptările lui Niko se prăbușesc în fața unui adevăr mizerabil (negat și coafat până-n pânzele albe de Roman), iar acesta rostește replica jocului: „The only thing big about your life are the cockroaches". Habar n-avea că se poate și mai rău acolo, însă urma să constate pe propria-i piele, în scurt timp… detalii în joc.



Cred că am scăpat, nu ne-au văzut!



Shitty situation, comrade?

Desigur că „văru' din State" avea probleme cu mult mai nasoale decât propriul nivel de trai, mai precis datorii mari la cei mai lipsiți de scrupule cămătari, o iubită de fusta căreia se ținea un șefuț mărunt al unui grup mafiot de mâna a cinșpea și multe altele.

Hotărât să îndrepte lucrurile și să facă ceva din el și amărâtul de Roman, Niko începe să se ocupe de treburi, una câte una, mânat o motivație ascunsă, mult mai puternică și complexă decât setea de putere.

Încet, dar sigur, verii Bellic începeau să-și scrie o nouă istorie a șederii în State… foc cu foc și uneori în rafală. Uite-așa, veți fi martorii și totodată creatorii peripețiilor celor doi în fascinanta lume a crimei (mai mult sau mai puțin) organizate și vă veți simți adesea ca o gâlmă din

prima parte a jocului Spore, păpând înotătoare mai mici sau egale cu voi şi înlocuind treptat peştii mai mari, în timp ce vă străduiţi din răsputeri să n-o sfârşiţi în ghearele monştrilor mafioţi care fac legea în Liberty City.

Motor?!!

E adevărat că aproape fiecare GTA de până acum încerca - şi reuşea, mai mult sau mai puţin - să ne spună o poveste. De data asta, fără a strivi libertatea de mişcare (aproape) totală caracteristică seriei, întâmplările depănate la gura topitoriei capătă o putere mult mai mare şi o susţinere foarte bună tehnică şi artistică. Cutscene-urile au devenit mult mai bine realizate, unghiurile camerei mai interesante şi - cel mai important - povestea spusă, mai complexă, cu mai multe implicaţii şi foarte bine susţinută de vocile actorilor.
În special vocea lui Niko, pionul central: cinismul, experienţa de viaţă şi căutarea în care se află transpiră prin fiecare linie de dialog atribuită lui.
Replicile sunt excelent scrise şi nu scapă niciodată ocazia de a terfeli în noroi stilul de viaţă şi visul american (şi în general apucăturile omului contemporan) sau de a ironiza ideea că unii încearcă din răsputeri să fie „politically correct", mai ales faţă de ei înşişi.
Personajele sunt foarte bine desenate, reflectând perfect încadrarea şi personalitatea fiecăruia în parte, într-un mod natural şi convingător.
Uneori, anumite gesturi au spus mai mult decât pagini întregi de replici din alte jocuri, lucru pe care l-am apreciat din plin. Să nu înţelegeţi însă greşit: m-a surprins plăcut povestea bine scrisă şi pusă în practică de joc, dar asta nu înseamnă că depăşeşte graniţele unui film bun... pentru categoria B.
Dacă vă plac ecranizările despre lumea interlopă şi nu aveţi pretenţia să găsiţi un Godfather aici (probabil cel mai supraapreciat şi mai ales copiat film cu mafioţi - totuşi, unul foarte, foarte bun), mulţumindu-vă cu „poveşti de stradă", fără „yo", ce se întâmplă în GTA IV vi se va părea interesant. Îmbină perfect filmele „cu mulţi oameni care mor repede" cu tipologia „puţini oameni care mor încet" - oricât de ciudat ar suna.



Mobilul nostru cel de toate zilele

Sub capotă

GTA IV arată mult mai bine, cu toate setările pe minim şi la cea mai joasă rezoluţie, decât oricare dintre predecesorii săi, setaţi la maxim, la rezoluţii astronomice şi cu toate pachetele de îmbunătăţiri grafice apărute în timp. Vă întrebaţi cum de l-am încercat şi pe setările minime? Aflaţi mai încolo. Liberty City a prins viaţă, este reprezentat mult mai precis şi mai detaliat decât în orice alt joc, lucru valabil şi pentru oameni şi vehicule (faţă de GTA-urile anterioare). Populaţia virtuală se plimbă, mănâncă, lucrează etc. Apar ambuteiaje, în care lumea se înjură şi se claxonează, accidente sau mici coliziuni soldate cu bătăi de stradă, urmăriri crâncene, salvări şi maşini de pompieri în misiune. E adevărat, de unde stă GTA până la suflul complex şi autentic al New York-ului e o distanţă foarte mare, însă producătorii s-au apropiat de ţintă exponenţial mai mult decât în jocurile anterioare. În termeni de primă impresie, grafica este mai slabă decât în Crysis, tehnic vorbind şi artistic, faţă de Stalker. Dacă luăm în calcul dimensiunea incomparabil mai mare a nivelului (în cazul nostru, un oraş întreg, la o scară mică, dar totuşi decentă) grafica devine impresionantă. Cu siguran-



Aş putea fi bărbatul vieţii tale, păpuşe!

D-ALE LUI NEWTON ŞI ALTE CÂTEVA



Aspectul vizual şi gameplay-ul sunt susţinute de Euphoria, motor de fizică prezent şi în Star Wars: The Force Unleashed (şi principalul motiv pentru care jocul în cauză nu a fost portat pe PC, conform producătorilor).
L-am simţit în comportamentul vehiculelor (bine, să nu credeţi că a devenit simulator auto-moto-aero), cu mult mai natural decât până acum, de la suspensii, accelerare, frânare, derapaje până la zgârieturi, deformări şi dezmembrări în caz de accident, dar efectul pozitiv apare şi în cazul diferenţierii maşinilor, realizată decent.
La contactul cu gloanţele şi grenadele, se simte că omuleţii virtuali n-au fost prea scriptaţi, fiindcă sunt proiectaţi în aer, pârliţi şi cad laţi mult mai natural decât până acum, cu micile exagerări necesare pentru un GTA. La un impact puternic, Niko are toate şansele să-şi ia zborul prin parbriz (şi nu doar el, li se întâmplă şi NPC-urilor), iar confiscarea unei maşini, fie dânsa parcată, fie în trafic, poate avea destul de multe rezultate, violente sau amuzante. Schimbul de focuri a fost îmbunătăţit, fiind pe alocuri mai delicios decât într-un 3rd person shooter. Te poţi ascunde după tot felul de obiecte, poţi trage foc orb de la adăpost sau poţi ieşi parţial din ascunzătoare, suficient cât să fii încă protejat, dar totodată să le crăpi capul celor care îndrăznesc să opună rezistenţă. Genul de chestii pe care le faci în Rainbow Six.



ță, nimeni n-a mai făcut așa ceva până acum. Decorul contemporan, și mai ales urban nu lasă foarte mult loc pentru artă, însă de multe ori peisajul m-a dat pe spate, în ansamblu. Există atmosferă! Umorul nu lipsește deloc (de exemplu, Statuia Libertății este înlocuită de Statue of Happiness, care ține în mână un pahar de CoffeeToGo).


Back in Business!

Există tone de autoironie, satiră, umor de nume, de situație, de personaj, completat de numeroase reclame la mișto, prezente pe stradă, la televizor, pe internetul din joc și la radio. O mulțime de posturi de radio, unde vă puteți delecta cu peste 100 de piese cât are soundtrack-ul jocului, pe toate gusturile și cu emisiuni care mai de care mai haioase ce satirizează toate grupurile sociale, orientările politice, sexuale și întâmplările din lumea jocului (și implicit din realitate, unica sursă de inspirație pentru GTA).


Ia zi, cine-i tac'tu, BDSM-istă mică?!

D-ale bucătăriei

Bine-cunoscuta hartă de joc, prezentă și sub formă de radar într-un colț al ecranului, a suferit îmbrățișarea GPS-ului. Mai nou, pot fi plasate waypoint-uri pe hartă, iar când te sui într-o mașină, minimap-ul cu radar indică și cea mai scurtă rută (legală) către țintă, lucru care se întâmplă și în cazul obiectivelor fiecărei misiuni în parte. Din fericire pentru unii, din păcate pentru alții, mașinile de poliție care te urmăresc apar pe propriul radar, chestie care-ți dă un avantaj enorm în evitarea lor și face urmăririle „low-end" (când ai un Wanted Level de până la trei stele din șase) mult mai ușoare decât până acum. Asta în special când vine vorba să ieși din raza de căutare și trebuie să eviți întâlnirile inoportune cu brațul păros al legii. Un alt exploit legat de GPS este că, în calitate de urmăritor, poți pune oricând pauză și plasa un waypoint pe hartă pe locul în care se află momentan urmăritul. Odată ajuns acolo, ghidat lejer de GPS, dacă încă nu-l ai în raza vizuală, repeți figura – și tot așa. E bine cel puțin că nu te obligă nimeni să faci asta, fiindcă se pierde mult din farmecul urmăririlor.

Telefonul mobil este cea mai mare noutate, cu impact mare asupra jocului. Odată ce cunoști un personaj


Călare pe situație

MULTI THEFT AUTO



Ca să nu rămâie și anul cesta ditamai proiectul de modare în mâinile fanilor, așa cum s-a întâmplat în cazul lui San Andreas, cei de la Rockstar s-au milostivit și-au inclus, în sfârșit, o componentă multiplayer oficială. Față de variantele pentru console, în care numărul maxim de anarhiști era 16, PC-ul permite joaca în 32. Ce aveți de făcut? Păi, modurile de joc sunt 15 la număr și pot fi experimentate în meciuri pe scor sau „amicale". Conectarea la o partidă sau găzduirea se apelează ușor, din meniul mobilului, unde îți poți personaliza și modelul multiplayer. Producătorii nu s-au zgârcit deloc la conținut, așa că, pe lângă Free Mode, în care fiecare acționează după cum îl taie capul, poți încinge un clasic Deathmatch sau Team Deathmatch (cu un feeling aparte, datorită spațiului mare de desfășurare, cu tot atâtea posibilități) sau o cursă de mașini - pe clase - bărci, motociclete sau elicoptere. În plus, te poți delecta furând mașini și livrându-le intacte, în Car Jack City, singur sau în echipă sau îți poți alege tabăra în Cops'n' Crooks, iar dacă preferi să existe și misiuni cu diverse obiective, te poți conecta foarte ușor la un Team Mafia Work.

Aș putea continua, dar n-are rost, fiindcă multiplayer-ul, cu toate modurile sale de joc (câte ceva pentru fiecare), este pur și simplu o adăugire superbă.





I love the smell of napalm in the morning!

Cadavrul din portbagaj

Spre marea mea surprindere, chiar dacă au trecut luni bune după lansarea variantei pentru console și apariția ediției de PC, optimizarea este infernal de proastă. După instalarea interminabilă, am constatat pe propria-mi piele că un procesor cu două nuclee abia îi ajunge pe-o măsea, simțindu-se mult mai în largul lui pe un Quad Core, dar nici măcar așa nu oferă un frame rate bun constant, chiar și pe setări medii. Dacă setezi vizibilitatea la peste 33% și texturile pe valoare maximă, papă cam 768 MB de memorie video, iar când am încercat să cresc vizibilitatea la maxim, mi-am dat seama că cerințele sar bine peste 1 GB. Cât ține de memorie, se descurcă bine pe XP cu 2 GB RAM, dar pe Vista ați face bine să

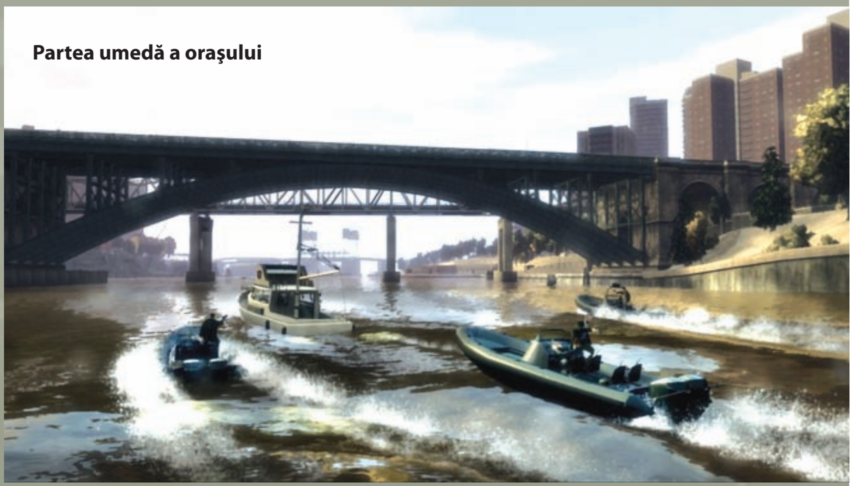
important, respectivul este adăugat automat în agendă și poți încerca să-l suni, pentru a primi o misiune sau pur și simplu pentru o ieșire în oraș, într-un fast food, restaurant, club de striptease sau pentru a vă încerca îndemânarea la un joc de darts, biliard sau popice – minijocuri destul de amuzante și bine realizate.

Pe mobil poți primi (dar nu și trimite, din motive destul de evidente) mesaje. Unele pur și simplu dau culoare poveștii, altele oferă misiuni, în timp ce dacă ratezi obiectivul vreunei misiuni, indiferent de motiv, primești un mesaj de Retry, căruia dacă-i răspunzi pozitiv, te scutește de o grămadă de alergătură inutilă și te plasează din nou la începutul misiunii.

În rest, poți alege un ton de apel și, mult mai important, poți accesa partidele și setările multiplayer. Pe lângă asta, poți să formezi manual un număr de telefon pentru a chema un taxi, o ambulanță sau o mașină de poliție. De fapt, funcționează perfect atunci când vrei să încerci unele misiuni speciale, activabile din vehiculele respective și n-ai chef să le cauți de nebun prin oraș.

norocul, autoinvitându-te la „o ceașcă de cafea”… fierbinte. Tot pe net poți să primești misiuni și alte cele.

În rest, există obișnuitele magazine de îmbrăcăminte, arme și armuri, restaurante și fast food-uri (unde, mâncând, îți regenerezi sănătatea), deja cunoscute din GTA-urile mai vechi.



Partea umedă a orașului



Avem di tăti!

Sigur, trebuie să le furi și să scapi de eventualii urmăritori, ca apoi, staționând undeva, să activezi misiunile aferente fiecăreia.

Au apărut și internet cafe-uri, de unde poți accesa o mulțime de pagini web satirice și chiar un sistem de Social Networking, prin care poți cunoaște gagici… sau tipi, pentru „relații deschise și lipsite de prejudecăți”. Odată ce trimiți o invitație de prietenie și primești un răspuns pozitiv, personajul în cauză este adăugat automat în agenda telefonică și-l poți suna pentru a stabili o întâlnire. La sfârșitul unei ieșiri reușite, doar în cazul tipelor, din fericire, poți să-ți încerci

EDITAȚI, PÂRNĂIAȘII MEI!

Exclusiv pentru PC, creativitatea jucătorilor poate fi pusă în slujba editorului video. În timpul jocului, poți înregistra cea mai recentă bucată de acțiune apăsând F2. Clipul este salvat în colecția personală, pe care o poți accesa din meniul mobilului – Video Editor. Singurul bai este că n-ai de unde să știi cât ai înregistrat. În fine, nu le poți avea pe toate. Din modul de editare, poți să iei la bani mărunți fiecare scenă, poți plasa camere fixe sau mobile, cu tranziții între ele, poți modifica unghiul de cuprindere al camerei, există și efecte video speciale, viteza acțiunii poate fi și ea modificată, poți pune camera să urmărească un anumit personaj, așa că regizarea filmulețelor devine o joacă de copii. Poți tăia bucăți din clip, ca apoi, pe un desfășurător, să le plasezi în ce ordine vrei, cu tranziții între ele, folosind pe post de coloană sonoră diverse piese din joc sau de pe calculator.





Desigur, poți adăuga și text. În ansamblu, editorul video e binevenit, destul de ușor de învățat și ceva mai greu de stăpânit, cu limitări destul de mari pe alocuri, dar, până la urmă, nu dai banii pe Adobe Premiere, ci pe un joc. It's good fun to be had here, too.

aveți la îndemână vreo 3 GB. Ce pot să spun? Dacă ați crezut despre Crysis că avea cerințe nesimțit de mari, veți rămâne consternați în fața slideshow-urilor ocazionale din GTA IV. Cu toate acestea, merge foarte bine și cu o placă video medie ca performanță, atâta vreme cât are suficientă memorie. Bottleneck-ul său este procesorul. Asta înseamnă că fie vor să ne bage pe gât Quad-urile, fie ne mână subtil către o consolă, cu mult mai ieftină și convenabilă decât un PC pentru casual gaming. Ah, dar și pe console are căderi de frame rate, însă, arată fantastic per ansamblu și rulează decent, perfect jucabil, spre deosebire de PC. Dacă asta nu era de-ajuns, aflați că totuși, pe anumite configurații (nu știu care-s alea), merge decent, chiar mult mai bine decât pe alte PC-uri cu mult mai puternice. Cam asta a înțeles Rockstar prin optimizare. Ca să știți, l-am jucat în cea mai mare parte acasă, pe Windows XP, un X2 5600+ cu 2GB de RAM și o placă video 8800GTX.

Dincolo de asta, motorul fizic nu mi s-a părut că aduce suficient de multe argumente care să-i justifice prezența, în condițiile în care îngenunchează și cele mai puternice procesoare. N-o fi el de vină, ci implementarea. Oricum, trist, fiindcă fizică OK, scriptată există foarte bine și fără Euphoria.

E cu atât mai penibil cu cât am văzut o sumedenie de „acte ratate". Adică personajul principal încearcă să se urce într-o mașină mimând mișcările undeva prin spatele ei, luptele mano a mano sunt îngrozitor de prost realizate, mai ales sub aspectul collision detection și există multe-multe alte stângăcii care se întâmplă suficient de des încât să devină iritante, multe care nu se regăsesc și în variantele pentru console.

Al-ul este o altă zonă în care s-ar mai putea lucra mult și bine. Șoferii NPC nu respectă nici 10% din regulile de conducere, nu se prea descurcă în situații neobișnuite și se comportă destul de sec, artificial și previzibil. Poliția, pompierii și ambulanța sunt salvate doar de prioritatea lor în trafic. Una peste alta, am rămas dezamăgit la capitolul ăsta. Se poate mult mai mult și infinit mai bine. Și uite-așa, un joc de zile mari ia o notă mai mică pentru varianta de PC.

De la îndelungatul și enervantul proces de instalare la problemele de portare, GTA IV nu merită jucat pe PC.

■ **Caleb**

Hello, World... of GTA!





alternativa



GTA SAN ANDREAS

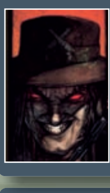
Dacă nu ați încercat până acum vreun GTA și nu aveți un PC foarte performant, mai bine începeți cu San Andreas. E foarte divers, rulează perfect și pe sisteme slabe și oferă o distracție de milioane, dacă nu vă deranjează că personajul principal este negru. De curând, a apărut și pentru PC Saints Row 2, un GTA copycat orientat pe lupte între găști, haos și distrugere în masă. N-am apucat să-l testăm încă, se-aude că-i nașpa prin comparație.

***LEVEL IULIE 2005**

BUNE:
- poveste interesantă și bine spusă
- libertate, diversitate, umor
- un Liberty City foarte reușit
- multiplayer de zile mari și editor video exclusiv pentru PC
- telefon mobil, internet, televiziune
- coloană sonoră bună și diversă

RELE:
- rulează prost până și pe PC-uri monstru
- multe bug-uri enervante, optimizare îndoielnică
- control slab cu tastatura și mouse-ul față de gamepad
- unele vehicule se comportă complet aiurea
- Al-ul lasă mult loc pentru îmbunătățiri
- telefon mobil, internet, televiziune

CONCLUZIE:



Varianta de PC împinge propriile standarde la un nou nivel, mimează surprinzător de bine New York-ul, oferă o poveste excelent gândită și spusă, tone de conținut și un mod multiplayer memorabil.
Este cel mai bun GTA de până acum, însă portarea îndoielnică și motorul de fizică mâncător de resurse îl fac să ruleze nesatisfăcător și variabil până și pe cele mai potente configurații, chiar și pe setări medii.

8,3

GRAFICĂ	08
SUNET	09
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	08
IMPRESIE	08



Gen Action-Adventure **Producător** Rockstar North **Distribuitor** Rockstar Games **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** www.rockstargames.com/IV

CERINȚE MINIME: **Procesor** AMD X2/Core2Duo 2,5 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare 3D** GeForce 8800GT 512 MB / Radeon 3870 512 MB



17-10-08
Saints Row 2
ELIBEREAZĂ PĂCĂTOSUL DIN TINE
WWW.SAINTSROW.COM
Importat și distribuit în România de
S.C. TNT Games Internațional S.R.L.
Str. Plugarilor 10-14, sector 4, București
Tel: 031-805.46.41, Fax: 021-330.17.19
www.tntgames.ro / info@tntgames.ro
XBOX 360 LIVE
POWERED BY gamespy
18+
www.pegi.info
PC DVD-ROM SOFTWARE
PLAYSTATION 3
volition inc
THQ
www.thq.com
© 2008 THQ Inc. GameSpy și "Powered by GameSpy" sunt mărci înregistrate ale GameSpy Industries, Inc. Toate drepturile rezervate. Produs de Volition, Inc. Saints Row 2, Volition, Inc., THQ și logo-urile acestora sunt mărci înregistrate ale THQ Inc. Toate drepturile rezervate. Toate celelalte trademark-uri, logo-uri și copyright-uri sunt mărci înregistrate ale respectivilor proprietari. "PS" și "PLAYSTATION" sunt mărci înregistrate ale Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, și logo-ul Xbox sunt mărci înregistrate ale grupului de companii Microsoft și sunt utilizate sub licență Microsoft.

PC X360 PS3



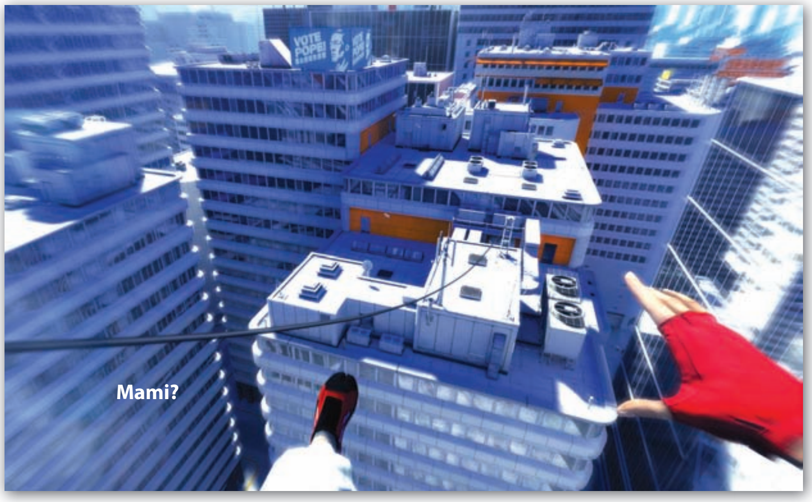
La marginea oglinzii de pe buza prăpăstiei

Un număr foarte mare dintre cei cu un pic de experiență în lumea aceasta nefastă a jocurilor pe calculator au ajuns să sufere de o anumită blazare. Nemulțumiți constant de aparenta lipsă de substanță a jocurilor actuale, rememorează cu nostalgie vremurile de mult apuse în care fiecare joc părea unic și original, cu un concept ce revoluționa tot ceea ce înseamnă un anumit gen de jocuri. Acum nimic nu li se mai pare original, nimic nu îi mai mulțumește și nimic nu le mai poate capta interesul pentru mai mult de câteva ore. Toate sequel-urile ce umplu acum rafturile magazinelor și toate jocurile bazate pe idei deja fumate de secole nu pot să facă decât să le întărească convingerile și să le dea apă la moară. Recunosc că și eu mă număram printre ei. Și eu ceream ceva nou și revoluționar. Și eu voiam să ies din mlaștina formată din NFS-uri, GTA-uri, Call of Duty-uri și alte asemenea jocuri ale căror cifre de după titlu ne duc cu gândul la Interracial Gangbang 15. Jocuri ce par scoase pe bandă doar pentru că primul (eventual și al doilea) titlu al seriei a fost foarte bine primit de mase. Este păcat că producătorii nu mai au curajul de altă dată de a arunca pe piață idei noi, complet originale, dar riscante din punct de vedere financiar. Am ajuns să aștept cu mai multă ardoare jocuri gen World of Goo sau Crayon Physics doar pentru că îmi oferă ceva nou. Și totuși, din când în când, producătorii mari mai au o zvâcnire de orgoliu și o sămânță de curaj și ne oferă un os de ros într-un mod nou și original.

Parkour pi cur

EA și Dice au hotărât de comun acord că ar fi cazul să scoată ceva din pălăria lor magică, ceva nou și spectaculos, care are la bază un sport ce este un stil de viață pentru unii și desfătare vizuală pentru alții: Parkour. Arta mișcării. Pentru cei care nu au auzit de acest sport voi cita definiția ce se poate găsi pe pagina românească de Wikipedia: disciplină care te ajută să treci peste orice obstacol prin găsirea celui mai eficient și mai rapid mod de a ajunge din punctul A în punctul B folosind doar mijloacele propriului corp. Cu alte cuvinte, te folosești de inerție pentru a trece peste sau pe sub obstacolele din cale, fără a le ocoli. Astfel nu pierzi timp și nici viteză și

MIRROR'S EDGE™


Mami?

executați adevărate acrobații aeriene ce par a sfida legile fizicii. Deloc ușor, parkour este un sport practicat de tineri a căror condiție fizică și mobilitate sunt asemănătoare cu cele ale unui gimnast olimpic.

Revenind la jocul nostru, EA a preluat elementele definitorii din parkour, le-a mai umflat un pic și le-a introdus într-o poveste nu din cale afară de originală sau spectaculoasă, dar totul format nu este de lepădat. Un oraș care pe vremuri era la fel ca orice altă metropolă a zilelor noastre, plină de șuți și manglitori, de polițiști și vânzători de ceapă, a ajuns o închisoare a sufletului. Ceea ce altădată colcăia de viață și de libertăți civice, acum este supus unei îngrădeli nesimțite a informației și a liberului arbitru. Cineva, la un moment dat, a considerat că este mai bine ca toată informația să fie controlată de un singur om și ca restul populației să nu aibă dreptul la o opinie, căci opiniile separate duc la divergențe de opinie, iar aceste divergențe la conflicte. Și iată cum toată lumea a ajuns să trăiască într-un mediu aseptic, perfect controlat, în care toți se poartă cu mănuși. În afară de forțele de ordine, bineînțeles.

Cum nu se putea ca o asemenea modalitate de control să nu creeze neplăceri, s-a iscat o subțirică mișcare de rezistență ce luptă împotriva acestei oprimări informaționale. Iar deoarece orice mijloc de comunicare era ținut sub cea mai strictă observare, singurul mod de a putea transmite un mesaj era prin fițuici la purtător. Așa au apărut runner-ii. Un fel de ninja, dar mult mai tari deoarece nu se feresc de lumina zilei, acești alergători sar de pe o clădire pe alta, aleargă pe macarale, se cațără pe pereți mai ceva ca Spiderman și dau șuturi în gură mai tare ca Chuck Norris. Pentru a vă face o idee ce înseamnă să fii runner în acest joc, vă recomand să vă uitați la Banlieu 13. Un film franțuzesc în care doi indivizi sparg avioane doar făcând șpagatul în aer de trei ori.

Faith colaboraționista

Eroina noastră, o asiatică pe nume Faith, deloc pe tiparul fetelor din jocurile pe calculator (vezi Tomb Raider, adică vezi un bust dătător de dureri de spate), este un runner ca toți runner-ii. Aleargă de acolo-colo ducând diferite mesaje pe la unul, pe la altul, până când soră-sa (singurul polițist necorupt) intră într-o încurcătură de zile mare și cade țap ispășitor pentru o crimă pe care nu a comis-o. Și astfel intră Faith în aventura vieții sale. Cu capul înainte.



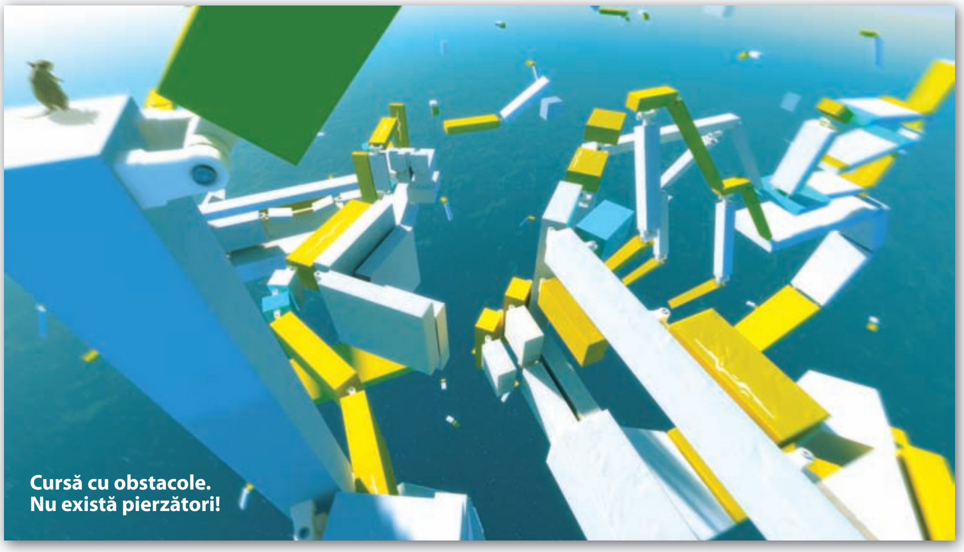
Ajutată de un gameplay diferit față de ce te așteptai pentru un joc action/adventure, Faith face pe dracul în patru să sară peste obstacole din ce în ce mai mari pentru a ajunge la un capăt de ață care să îi ofere dovezile necesare pentru salvarea surorii sale. Deși de la un joc de genul acesta, spectaculos și rapid, ai fi avut poate pretenția ca modul de control al personajului să se facă printr-o vedere 3rd person, producătorii au ales un control 1st person, atât de specific fps-urilor. Acest mod de control are avantaje și dezavantaje. Ești privat de toate secvențele interesante în care Faith aleargă pe pereți, se balansează pe bare subțirele pentru a-și ține un echilibru precar spre a nu cădea în gol, nu o vezi alergând pe pereți sau alunecând pe acoperișuri. Adică nu este Princess of Persia.

Comparația între Mirror's Edge și Prince of Persia este cea mai concludentă pentru cei care nu știu nimic despre jocul de față. Este un Prince of Persia cu vedere prin ochii personajului. Deși ești familiarizat cu acest stil de joc, acest tip specific de gameplay face jocul original și antrenant. Vederea de aproape îți permite un control foarte precis asupra personajului. În fiecare moment vezi unde te afli și cât mai ai până la marginea prăpăstiei, cât de aproape ești de inamic și când dai cu capul de bara din față. Și MAI ALES! scapi de momentele incredibil de frustrante în care camera se mișcă din spatele personajului în momentele cele mai critice schimbându-și locul și astfel ajutându-te enorm să faci încă un pas... în gol.

Pentru a te ajuta în momentele critice, Faith mai se bucură de un avantaj în fața inamicilor și a marginilor de


Ți-am zis că am 44, dar tu nuu, că sunt fetiță...

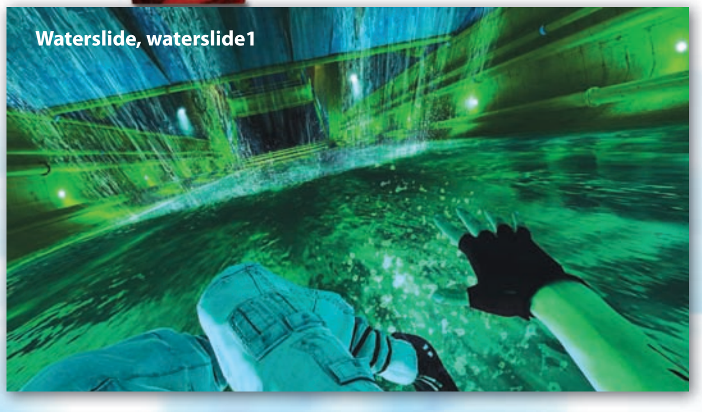

Teren de joacă


Cursă cu obstacole.
Nu există pierzători!

clădiri buclucaşe. Un mod slow motion, atât de iubit de producătorii de jocuri ai zilelor noastre, poate fi activat de fiecare dată când ai nevoie de o mână de ajutor în a calcula din fugă un salt la milimetru sau pentru a dezarma un oponent exact la momentul oportun. Această abilitate are şi o explicaţie. Se pare că un atlet foarte bun, cu reflexe formate de ani de zile, poate în momentele critice să se concentreze şi să reacţioneze foarte rapid în anumite situaţii. Iar pentru că noi nu suntem nici pe departe nişte atleţi buni, aşadar lipsiţi complet de reflexe, avem nevoie de ceva care să suplinească această lipsă. Ergo slo-mo.



De această abilitate te poţi lipsi în momentele în care eşti de unul singur prin joc şi sari de bezmetic de pe un acoperiş pe altul. Mai ales după ce mai înaintezi un pic prin joc şi începi să te prinzi cum merge şpilul. Iar aceste momente sunt de fapt 99% din tot jocul. Dar în cazul acelui procent în care dai nas în nas cu inamicii, fără slo-mo, eşti mort. Adversarii de care te mai loveşti din când în când sunt ai dracului. Trag după tine ca bezmeticii, se încăpăţânează să te alerge de acolo-colo şi mai au şi prostul obicei de a fi scriptaţi încât dacă nu scapi de ei într-un fel sau altul, nu se deschide o uşă. Aşa că în loc să alergi pe lângă ei, trebuie să te implici într-o luptă corp la corp destul de inegală. Dar... POW! slo-mo îţi sare în ajutor. Astfel poţi ajunge lângă ei, le frigi un şut în cap din sărituri, le şterpeleşti arma şi îi zăpăceşti pe restul. O găselniţă drăguţă a producătorilor este că, în momentul în care cari după tine o armă, nu mai poţi face toate schemele tale fantastice de Sora 13, iar jocul se transformă într-un fps clasic. Aşadar nu poţi ţine la tine o armă tot timpul, pe care să o scoţi doar când te deranjează un miliţian. Dacă eşti incredibil de meseriaş şi îţi permiţi să te joci cu forţele de ordine de-a şoarecele şi pisica, poţi încerca să termini jocul fără a trage niciun foc de armă. Astfel, dacă nu vei ucide pe nimeni, ci doar imobiliza prin nişte foarte frumoase scheme de jiu-jitsu, vei câştiga un titlu de mare sensei şi vei fi recunoscut în întreaga lupte ca fiind tăticul lui Jackie Chan. Vă provoc la aşa ceva!


Waterslide, waterslide1

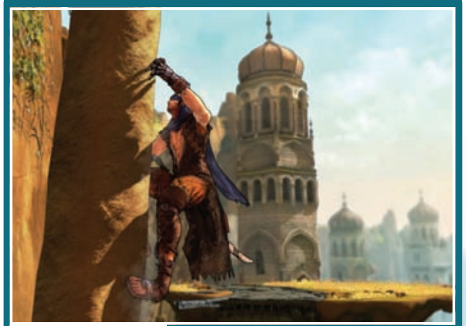

Lasă puşca aia şi prinde-mă!
Nu vezi că o să cad?!

ROOOOOŞUUUU

Despre partea grafică a jocului nu sunt prea multe de spus. Toate jocurile din ziua de astăzi arată impecabil. De aceea, de multă vreme partea grafică a jocurilor nu mai primeşte multe cuvinte în cadrul articolelor noastre. Dar în cazul acestui joc trebuie să fac o mică precizare. După mai mult de două ore de joacă, o să ajungi să vezi roşu în faţa ochilor. Nu de alta, dar fiecare element pe care te poţi căţăra sau folosi în fuga ta prim mediul înconjurător se colorează automat în roşu pentru a-ţi da un mic indiciu asupra traseului ce trebuie ales. Acum înţeleg taurii de coridă.

■ **Koniec**

alternativa



PRINCE OF PERSIA

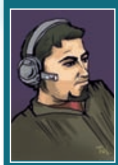
La fel de multă alergătură şi la fel de puţină acţiune. La fel de multe alergături pe pereţi şi la fel de puţini pumni în gură. O poveste mai interesantă, dar destul de trasă de păr şi lungită.
Dar dacă îţi place să alergi de acolo-colo şi să te comporţi ca un gimnast la paralele, ăsta e jocul pentru tine.

***LEVEL FEBRUARIE 2009**

BUNE:
- frumos colorat şi realizat
- un mod nou de abordare a unui action/adventure
- te face să cauţi pe YouTube şi altceva decât muzică sau faze cu Becali

RELE:
- o poveste cam subţire, ce nu te ţine în faţa televizorului
- personaje puţine şi străvezii
- proporţia între acţiune şi alergătură este dezechilibrată

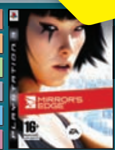
CONCLUZIE:



Nu este un joc care te dă pe spate şi nici unul revoluţionar, dar totuşi unul ce merită jucat deoarece reprezintă ceva nou. Fără o poveste mirobolantă, dar cu atât mai mult credibilă, Mirror's Edge poate fi ceea ce cauţi în momentul de faţă. Frumos colorat, rapid, cu o muzică ambientală potrivită, este un mod plăcut de a te relaxa şi de a face bătături la degetele de la mâini.

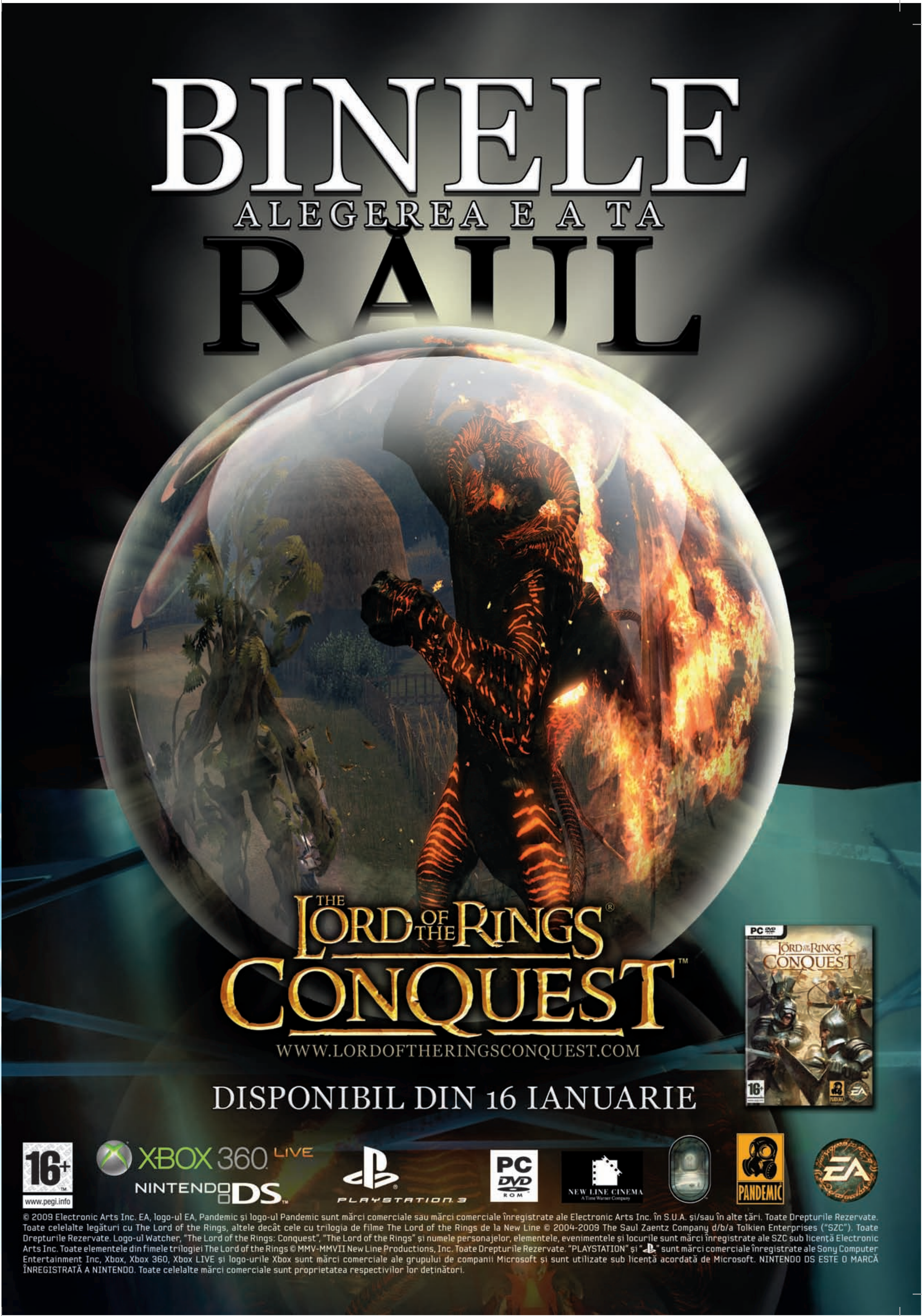
8

GRAFICĂ	08
SUNET	09
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	07
IMPRESIE	08



Gen Puzzle/RPG **Producător** Dice **Distribuitor** EA **Ofertant** GameShop.ro
ON-LINE www.mirrorsedge.com

Consolă PS3 oferită de Flamingo Computers


BINELE
ALEGEREA E A TA
RĂUL
THE LORD OF THE RINGS®
CONQUEST™
WWW.LORDOFTHERINGSCONQUEST.COM
DISPONIBIL DIN 16 IANUARIE
16+
www.pegi.info
XBOX 360 LIVE
NINTENDO DS
PLAYSTATION 3
PC DVD ROM
NEW LINE CINEMA
PANDEMIC
© 2009 Electronic Arts Inc. EA, logo-ul EA, Pandemic și logo-ul Pandemic sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale Electronic Arts Inc. în S.U.A. și/sau în alte țări. Toate Drepturile Rezervate. Toate celelalte legături cu The Lord of the Rings, altele decât cele cu trilogia de filme The Lord of the Rings de la New Line © 2004-2009 The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises ("SZC"). Toate Drepturile Rezervate. Logo-ul Watcher, "The Lord of the Rings: Conquest", "The Lord of the Rings" și numele personajelor, elementele, evenimentele și locurile sunt mărci înregistrate ale SZC sub licență Electronic Arts Inc. Toate elementele din fimele trilogiei The Lord of the Rings © MMV-MMVII New Line Productions, Inc. Toate Drepturile Rezervate. "PLAYSTATION" și "" sunt mărci comerciale înregistrate ale Sony Computer Entertainment Inc, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE și logo-urile Xbox sunt mărci comerciale ale grupului de companii Microsoft și sunt utilizate sub licență acordată de Microsoft. NINTENDO DS ESTE O MARCĂ ÎNREGISTRATĂ A NINTENDO. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.

PC X360 PS3



Ce puşca lui Haydn?...

Uneori stau şi mă întreb: ce numim noi, de fapt, folosind sintagma "criza genului", atunci când vorbim despre jocuri? Numim situaţia în care apar puţine (sau deloc) jocuri de valoarea celor din trecut, dintr-un anumit gen? Sau pe cea în care apar jocuri, în general, mai puţine, din genul cu pricina? Sau amândouă situaţiile? Partea cea mai haioasă intervine, însă, atunci când observăm că există o a patra conjunctură - cea în care jocurile recente nu sunt nici mai bune, nici mai rele şi nici mai puţine decât cele din trecutul respectivului gen.

Dacă este să dau exemplul perfect de gen de joc în care stagnarea este literă de lege, apoi nu mă pot gândi decât la shooter-ul de Al Doilea Război Mondial. Cred că de la Medal of Honor încoace, cu mici îmbunătăţiri aduse atât de iteraţiile ulterioare ale seriei MOH, cât şi de cele ale copilului său vitreg - Call of Duty - nimic nou în shooter-ul de WWII nu s-a întâmplat, care să ne atragă cu adevărat atenţia. Da, s-a mai umblat la multiplayer, s-a mai făcut un Battlefield, au intrat în lăcrămi până la brâu în seria Brothers In Arms, unde au gâdilat vag tactica prin obsesia flancării şi au dezvoltat mai mult atmosfera prin componenta ei de story. Dar, mare noutate nu s-a pomenit în genul shooter-ului WWII. Totuşi, ezit să afirm că este vorba de o criză a genului, pentru că genul nu a putut niciodată mai mult decât atât...

A se consemna seria Hidden & Dangerous ca fiind o excepţie, ce întăreşte vârtos regula tocmai enunţată.


În sfârşit, la Berlin.

Clasica Treime

Probabil că la "clasicizarea" shooter-ului de Al Doilea Război Mondial contribuie existenţa celor trei unităţi ale acestui gen de joc: cea de timp (căci este vorba de o aceeaşi, bine delimitată, perioadă istorică), apoi cea de spaţiu (pentru că misiunile se desfăşoară în cam aceleaşi teatre de război) şi unitatea de echipament (arme, vehicule, uniforme, toate acestea sunt împărtăşite firesc de toate titlurile genului).

Call Of Duty: World At War, al cincelea din renumita serie de shooter-e WWII, este la rândul lui "condamnat" să respecte cele trei unităţi pe care le-am enumerat, deoarece este un clasic al genului, şi nu un rebel cu apucături



La vânătoare de japonezi.



Eroul sovietic.

fantasy, aşa cum putem considera, spre exemplu, cam tot ceea ce a purtat numele Wolfenstein prin titlu. Şi vă pot spune de la bun început că, în ce priveşte unitatea de spaţiu, nimic nu este nou sub soare, aşa cum ne aşteptam, ba parcă, feelingul de reluare devine tot mai puternic - o campanie, cea cu americanii, se desfăşoară în Pacific, iar cea cu ruşii în estul Europei, de la Stalingrad până în moalele capului lui Hitler, adică pe acoperişul Reichstag-ului din Berlin.

Se pot observa de aici şi perioadele istorice în care au loc campaniile, la fel, nici o surpriză. În ce priveşte echipamentul, oh, se mai miră cineva? nu avem de a face cu nici o inovaţie - aceleaşi arme pe care le ştim din jocurile anterioare sunt disponibile şi acum - într-o grafică excelentă şi cu sunete foarte bine realizate (cum, de altfel, este cazul şi cu funcţionarea şi balistica lor, satisfăcătoare sub aspectul realismului).



Banzai!

Tojo are (doar) mojo

Totuşi, fie şi numai ca o curiozitate, este de observat la Call Of Duty: World At War că pare a fi alcătuit din două jocuri, ambele clasice, însă cu argumente proprii de gameplay ce le diferenţiază semnificativ. Vorbesc aici despre cele două campanii, fiecare de sine stătătoare sub toate aspectele, dar cu episoade intercalate pentru a crea o anume varietate în materia jocului.

Campania împotriva japonezilor este cea mai „consolistică" dintre cele două. Aici obiectivul pare a fi să ţi se arunce din toate părţile în cap cât mai mulţi oponenţi, într-o învălmăşeală tactică realistă până la un punct. Adică, este clar că în războiul de junglă şi tranşee lucrurile nu sunt la fel de bine trasabile şi ordonabile ca într-un manual de tactică militară. Vei avea parte de iad şi numai de iad, cu o speranţă de supravieţuire minimă.

Cu toate acestea, ceva plesneşte la cusăturile însăilării care este campania americană din COD5. În primul rând, sunt ignorate elemente minime de tactică, din cauza felului în care este construit jocul. Să mă explic. Precum majoritatea covârşitoare a jocurilor de gen, COD5 oferă acelaşi mecanism de declanşare a evenimentelor din timpul luptei: după ce ai trecut de o anumită linie convenţională de pe harta nivelului se declanşează următorul eveniment din scenariu, de obicei un atac al inamicului, o schimbare de obiective, un bombardament, dobândirea de noi abilităţi (de a chema aviaţia sau de a dirija tirul lansatoarelor de rachete ori al artileriei) şamd.



Minciuna are picioare scurte.

Felul acesta de a genera scriptat curgerea unei bătălii elimină din start elementul de elasticitate al acesteia – atacul se poartă liniar, drept înainte, fără posibilitatea ca duşmanul să te atace efectiv şi să-ţi ia înapoi poziţiile proaspăt cucerite de tine. Inamicul nu face decât să se apere, continuu, până când sunt epuizate trupele atribuite de scenariu poziţiei respective de pe hartă. Oponenţii sunt ca raţele la un stand de tir de pe la târguri, cu diferenţa că în COD5 se reuşeşte, jos pălăria, să fie făcuţi să se mişte mai mult şi mai cu folos decât în Brothers In Arms: Hell's Highway sau în seria Medal Of Honor.

Problema aici este că tu personal trebuie să treci linia aia imaginară care declanşează următorul eveniment de pe hartă. Ori, asta înseamnă uneori că trebuie să ataci în prima linie, chiar şi atunci când rolul tău din acel nivel este de a oferi suport cu mitraliera de companie, deci, de a te afla undeva în spatele camarazilor tăi. În plus, te şi trezeşti deseori atacat din spate sau lateral de către un japonez care aleargă precum campionul olimpic la suta de metri, başca un „Banzai!" şi o baionetă scoasă la înaintare, perfect nestingherit de către tovarăşii tăi americani, pentru care nu exişti decât ca să treci peste linia fermecată care îi face, brusc, să avanseze.

La toate acestea se adaugă faptul că hărţile sunt cumplit de liniare iar căile de deplasare sunt foarte înguste. Accesul este îngrozitor restricţionat de aşa zise bariere naturale, rizibile, care te fac să te simţi neputincios, îngrădit ca o găină proastă de nişte producători care trăiesc cu 10 ani în urmă ca design şi dimensiune de nivel.

Apoi, lipsa flagrantă a oricărui element de story care să închege lucrurile şi să te împingă mai departe în joc vine ca o nefericită „completare" la uimitoarea lipsă de substanţă a camarazilor tăi, atât tactic, cât şi epic.

Până la urmă, campania americană din Call Of Duty: World At War este de remarcat doar pentru folosi-

Chemarea multiplayer-ului

Fără îndoială, dacă a strălucit ceva cu adevărat în seria Call of Duty, acel ceva a fost multiplayer-ul, iar Call of Duty: Warld of War nu face excepție de la regulă, oferind schimburi de împușcături online la fel de satisfăcătoare ca și Modern Warfare. Din acest punct de vedere, se poate spune că jocul a luat tot ceea ce avea mai bun Modern Warfare și a îmbunătățit puțin rețeta. Perk-urile sunt mai multe, iar clasele de soldăței ne fac din nou cu mâna. Prestigiul (rangul) pe care îl poți atinge acum este 65, față de 55 în Modern Warfare, dar de această dată primim bonusuri pe măsură ce „creștem". De exemplu, poți debloca un slot suplimentar pentru clasele custom. Însă cel mai remarcabil este faptul că se mișcă mai bine, merge ca uns și nu se poticnește la fel de des precum multi-ul din Modern Warfare. Se vede treaba că engine-ul a fost foarte bine optimizat, iar codul de rețea mult îmbunătățit.

Dar când vorbim despre multi-ului din Call of Duty 4, ne gândim automat la așa-zisul „kill streak", adică posibilitatea de a chema în ajutor un avion de recunoaștere la trei adversari ciuruiți consecutiv, un bombardament aerian la cinci și un elicopter la șapte. Sistemul funcționează și de această dată, însă a fost modificat pentru a se potrivi cu era în care se petrece acțiunea din World at War. Avionul poate fi chemat din nou, imediat ce ți-ai doborât al treilea adversar, și face exact același lucru, adică îți arată poziția inamicului pe hartă. Ce deranjează este că-i arată pe toți, inclusiv pe cei ascunși în gaură de șarpe sau aciuați prin beciuri. Apoi, la al cincilea adversar doborât consecutiv vei putea solicita atacuri ale artileriei, care funcționează precum bombardamentele aeriene din Modern Warfare, cu diferența că acum îți poți vedea moartea din perspectiva obuzului care te-a făcut oale și surcele. Marea schimbare apare atunci când ajungi la al șaptelea adversar doborât, când în loc să primești suport din partea unui elicopter te trezești cu o haită de câini care împânzesc harta și ucid toți adversarii care le ies în cale. Sunt vulnerabili în fața gloanțelor, însă compensează prin viteză și numărul mare în care atacă. Sunt buni chiar și din punct de vedere tactic – dacă îl urmezi pe unul dintre ei, acesta te va conduce inevitabil în locul în care se ascunde un adversar.

Cea mai importantă adiție o constituie, însă, modul de joc cooperativ de-a lungul campaniei solo. În acest caz, dificultatea crește automat cu fiecare nou jucător ce ți se alătură, iar mulțimea inamicilor ce apar în anumite situații devine alarmantă. Chiar și rea pe alocuri a aruncătorului de flăcări, impresionant realizat, și pentru câteva momente crâncen de realiste din categoria „măcel la înghesuială" prin tranșee sau junglă. Dar, dacă ești un bun consomolist și îți place să se toarne „mindlessly" cu inamici pe tine, lupta împotriva japonezilor în COD5 este o experiență ca oricare alta din restul jocurilor de consolă ce se pretind FPS-uri – nici mai bună, nici mai rea. Oricum, totul în această campanie contribuie la instalarea unui efect permanent de „tunnel vision" de toată frumusețea, așa cum am vorbit despre acesta în review-ul la „Stalker Clear Sky". Și, știți ceva? Cred că exact asta simțeau și soldații ce luptau pe teatrul de război extrem oriental.



Pssst! Ai un ceas?

Poveste cu Ilia Muromeț

Campania sovietică din COD5, însă, este o altă Mărie cu aceeași pălărie. Adică, folosind același motor de gameplay și grafică precum campania cu americanii, avem de această dată un rezultat mult mai plăcut la joc și sensibil mai interesant ca imersiune și experiență. Cum este posibil acest lucru?

Păi, campania sovietică este excelent condusă ca story. Odată că ritmul desfășurării poveștii este foarte susținut, dar, pe deasupra, misiunile sunt foarte credibil întrepătrunse în materia epică. În acest scop ajută existența unui NPC bine construit, atât grafic, cât și ca personalitate. Un veteran lunetist te preia de la începutul campaniei (amintiți-vă debarcarea de la Stalingrad, din primul COD...) și te conduce mai departe prin majoritatea nivelurilor, dându-ți sfaturi și comenzi, acompaniindu-te activ în misiuni. Lunetistul cu pricina are și o mulțime de replici, care conturează un fel de ideal de erou sovietic, aspru, necruțător, preocupat de libertatea și mândria Mamei Rusii. Acțiunile sale trec des peste limita omeniei și jocul îi oferă un rol sinistru în câteva scene tari și realiste de răzbunare îndreptată împotriva germanilor. Nu prea întâlnești astfel personaje în genul acesta de joc – poate doar sub forma eroilor loviți la psihic și conștiință din seria Brothers In Arms, dar lipsiți de duritatea încrâncenată a rusului. Remarcabil.

În rest, ca gameplay, diferența față de campania americană nu ar fi mare dacă ritmul acțiunii și designul de nivel nu ar masca parțial limitările engine-ului tactic al jocului. Pe undeva, campania cu rușii te seduce suficient cât să treci cu vederea minusurile, făcându-te să accepți cu ușurință convențiile jocului. O contribuție în această direcție o are și faptul că luptele, suficient de variate ca scenariu, se desfășoară cu precădere în zone urbane, unele interesante chiar sub aspect istoric documentar.

Pas de mariage à trois

Și pentru că suntem în plin gen clasic, cel al jocului de Al Doilea Război Mondial, nu puteau lipsi, evident, scenele clasice. De altfel, în plin clasicism, ce ne rămâne să comentăm altceva decât felul în care sunt executate amănuntele, clasice, ale elementelor clasice ce conturează un titlu clasic? Mă refer aici la cele trei probe obli-


Moș Crăciun
Ne-a adus în dar un tun.
Ne-a adus un tun mai bun,
Moș Crăciun.

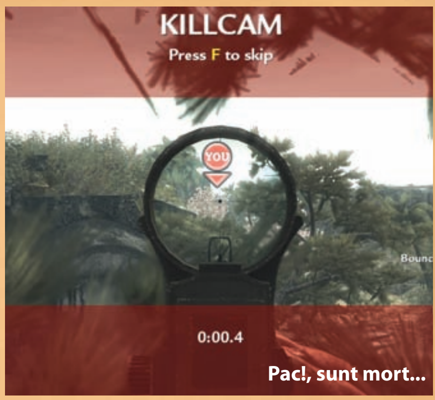

Sovietici pe scări.

cu efectivul complet, lupta împotriva valurilor suplimentare de inamici este extrem de solicitantă. Totuşi, dacă un jucător este răpus îl poţi „înviora”, însă trebuie să fii conştient de faptul că astfel devii vulnerabil, deoarece în timpul necesar resuscitării nu te poţi apăra. Pe lângă posibilitatea de a juca în co-op de-a lungul campaniei solo, Modern Warfare ne mai oferă şi posibilitatea de a face acelaşi lucru în mod competitiv. Astfel, în Competitive Co-op numărul de jucători ce-şi pot face loc pe un server poate fi mai mare, drept urmare şi inamicii mai mulţi. Aici, jucătorii sunt recompensaţi cu puncte pentru fiecare adversar doborât, puncte suplimentare putând fi obţinute dacă moartea inamicului survine în urma unui headshot sau lovituri de cuţit. Prin adaugarea acestui element competitiv, partidele online pot deveni foarte antrenante şi extrem de distractive.

Problemele pot apărea pe hărţile de dimensiuni reduse, când numărul de jucători este atât de mare încât ajung să se calce în picioare. Astfel, numărul de jucători care obţin kill streak-uri pe bandă rulantă este sensibil mai mare, şi să vezi hărmălaie când te trezeşti cu valuri interminabile de câini pe urmele tale în timp ce artileria rupe locul la intervale de cinci secunde. Ascunde-te, dacă mai ai unde! Haosul, în cea mai pură formă a sa, cuprinde aproape instantaneu harta şi îţi doreşti să nu te fi băgat acolo, mai ales când te trezeşti alergând cu disperare din calea obuzelor tale. Dar v-am spus cât de mult urăsc lunetiştii? N-am realizat lucrul ăsta până la World at War, pe una dintre hărţile sale, unde sniper-ii s-au încăpăţânat să-mi curme existenţa în mod sistematic, lăsându-mă să trag o singură gură de aer după fiecare respawn înainte de a-mi lua maul. S-a întâmplat de şase ori la rând. Cum să nu fie distractiv?



Extraterestru la pământ!



Pac!, sunt mort...

■ **KiMO**

gatorii: scena puştii cu lunetă, cea a tragerii cu mitraliera din avion şi plimbarea cu tancul prin decorul războinic. Acestea nu lipsesc din Call Of Duty: World At War, evident, aşa cum nu lipseşte pas de deux-ul din baletul clasic, aria sopranei de coloratură din opera bufă, ori Kyrie Eleyson-ul din liturghia catolică medievală.

Bun, deci, la partea cu trasul cu puşca cu lunetă am fost foarte mulţumit de implementarea tremurului involuntar al armei – mi se pare una din cele mai bune din genul WWII. Este mai greu, dar nu enervant de greu, să fii lunetist, iar parcurgerea unui episod inspirat din filme deja clasice (iar...), în care te confrunţi cu un alt lunetist, a adus un plus semnificativ de culoare clasică la un joc, altminteri, clasic. Anyway, that part was fun, la fel ca şi vânătoarea lunetistică a unei notabilităţi militare germane. Nu mare lucru ca gameplay, dar o variaţiune pe o temă dată de care jocul avea disperată nevoie. Şi da, apăsînd tasta Shift îţi ţii respiraţia câteva secunde pentru a creşte precizia tragerii. Clasic, dar bine implementat, mai ales că durata în timp a stabilităţii armei este mai redusă decât la alte titluri de gen.

În linia aceluiaşi clasicism viguros, avem şi scena în care eşti într-un hidroavion american pe post de mitralior (nu garantez că la un moment dat nu tragi şi cu nişte tunuri de 20...). Splendid este faptul că nu ai de a face numai cu valuri peste valuri de avioane japoneze, dar misiunea presupune şi atacarea unor nave, unele mici şi rapide, altele mari şi bine apărate antiaerian. E frumos că mai şi amerizezi, misiunea este variată, perspectivele se schimbă cu rapiditate, e clar că producătorul e mai rafinat, are deja experienţa titlurilor clasice anterioare şi lustruieşte cu succes stilul, genul şi reţeta. Singura mea problemă este că misiunea mi s-a părut prea uşoară, chiar şi pe nivele de dificultate ridicată, dar, până la urmă, impresia cinematografică primează – un nivel de respiro, de inhalat aer curat, marin, nu face decât să te relaxeze în plină campanie americană supraaglomerată. Totuşi, trebuie să recunosc faptul că scena asta de măreţe înfăptuiri aeronavale nu ajunge la înălţimea formidabilei reprezentări a atacului de la Pearl Harbour, din Medal Of Honor: Pacific Assault. După mine, în MOH: PA s-a atins la Pearl Harbor o culme a valorii vizuale şi documentare a unei scene interactive de război, drama included, egalată numai de traversarea Volgăi la Stalingrad de către soldaţii ruşi, sub ameninţarea automatelor comisarilor politici militari, din primul Call of Duty.

Lupta cu tancul, aşa-zisa confruntare a blindatelor din COD5, este tembelă. Evident, acest lucru este clasic, deci, nu ne mai deranjează – se pare că fără asta nu se poate, aşa că acceptăm cu uşurinţă o astfel de joacă de copii cu tancuri de plastic în groapa de gunoi a industriei jocurilor. În fond, la ce să te aştepţi într-un titlu destinat consolelor şi ajuns şi pe PC? La o tentativă cât de cât decentă de a face un vag simulator de tancuri? Sau la un tembelism minor, care nu-ţi strică respectul de sine ca jucător pătimaş, precum şi imersiunea în campanie, decât pe parcursul a vreo 10 minute în care te dai Superkid aflat de-a-ncălarelea pe un tanc şi arunci în aer tot ce mişcă, arzi tot ce urlă şi calci în şenile tot ce rămâne din carnea unor semeni? Duh...

Rock me, Amadeus

Nu că nu ne-ar plăcea clasicismul, dar, parcă e bine


Ce e frumos şi lui Dumnezeu îi place să distrugem.




Băieţi, aşteptaţi un pic să se facă crocanţi!


Atenţie la detalii.

să te mai şi trezeşti din somn în timpul unei simfonii de Haydn. Pentru asta, evident, a fost concepută surpriza, ce apare mai recent chiar şi în genul shooter-ului de WWII. Spre exemplu, în Brothers In Arms: Hell's Highway avem câteva imagini care te izbesc – femeia spânzurată, copilul cu pistolul, scena uciderii ca pe nimica a unei frumoase tinere – chestii dure care cu moartea pre moarte calcă în jocul cu pricina. Şi tot în BIA: HH avem o tentativă de-a dreptul curajoasă de a extinde mijloacele de expresie ale genului: alunecarea spre halucinaţie, spre nebunie, a eroului principal, din păcate prea puţin exploatată ca gameplay şi mai mult folosită drept element de atmosferă.

Ca materie a jocului propriu-zis, COD5 se păstrează cu stricteţe clasic. În schimb, efortul producătorului de a schimba ceva, de a aduce noutate, devine vizibil în secvenţele de film şi în coloana sonoră. Filmuleţele au o construcţie foarte modernă, foarte simplă şi foarte expresivă pe alocuri, mulţumită câtorva metafore vizuale „striking", dar şi a folosirii unor imagini înfiorătoare – fotografii de epocă – care te pun serios pe gânduri şi te adâncesc în lupta din campania cu sovieticii. Nu este vorba sub nici o formă de ceva care să ajungă la înălţimea valorii artistice excepţionale a secvenţelor cinematice din „You Are Empty", dar COD5 reuşeşte să se detaşeze sub acest aspect din frontul clasic şi să creeze o stare de spirit suficient de străină de eroismul hollywoodian pentru a avea oarece greutate şi impact.

Apoi, muzica din Call Of Duty: World At War nu este, la rândul ei, de felul celei cu care am fost obişnuiţi până acum în acest gen de joc, adică inspirată copios din filmele de război, precum „Unde se avântă vulturii" & alike, din acelea cu o partitură destinată cu predilecţie instrumentelor clasice şi supraîncărcată de ritmuri şi accente marţiale. În COD5 coloana sonoră este un amestec extraordinar de inspirat şi de bine condus al mai multor genuri şi stiluri, în care frapează originale bucăţi electronice, alături de pasaje corale (cu citate din Requiemul lui Mozart) şi orchestrale perfect alipite acţiunii şi atmosferei necesare momentului. Regia muzicală a COD5 degajează o impresie de modern, de viu, de talent, care înlocuieşte mult din ceea ce lipseşte jocului, înviorând semnificativ un gameplay care suferă, aproape plăcut, de clasicism cronic...

Dar, pentru că, probabil, tot au simţit că e loc de mai mult, dacă nu chiar de mai bine, producătorii au adăugat un bonusuleţ la terminarea jocului. Este vorba despre un mic nivel de luptă cu zombi nazişti, foarte simplu, dar suficient de amuzant ca să-ţi ofere ore bune de pierdere de vreme, greu justificabilă atâta timp cât există Left 4 Dead şi ceva moduri de Half Life 2 care bat mai bine în aceeaşi direcţie... Dar, ce e în plus nu e în minus, şi strădania de a ieşi din clasicism pe seama împuşcării unor biete creaturi malefice care vin din alt film trebuie recunoscută.

Până la urmă, foarte importante se dovedesc tocmai ingredientele care aduc COD5 în parametri tolerabili pentru orice jucător cu experienţă, şi care îl fac plăcut pentru tineretul plin, încă, de speranţe. Acestea sunt filmuleţele, muzica, lunetistul veteran şi acţiunea din campania sovietică, precum şi partea de multiplayer, care, deşi nu se ridică la nivelul celei din COD4, este apreciată de către elevii şcolii din South Park (vezi NEAPĂRAT episodul „The Ungroundable"!). Eventual, adăugaţi la toate astea şi nivelul zombilitic. Astfel se face că un joc, pe care aproape că l-am fi învinuit că este un simptom al apariţiei crizei genului shooter WWII, poate fi consumat călduţ, cu scuza relaxată că... „este un clasic (încă) în viaţă".

■ **Marius Ghinea**


Wo bist du, Adolf?

alternativa



ANYTHING WWII

COD5 nu iese cu nimic din canonul shooter-ului WWII, şi de aceea orice joc de gen reprezintă o alternativă perfect viabilă la acest titlu. Se poate argumenta că jocurile mai vechi nu au grafica din Call Of Duty: World At War. Screw the graphics, doar nu sunteţi videotarzi! În esenţă, ca gameplay, structură şi comportament al armamentului, diferenţele sunt greu de distins... E drept, în partea de multiplayer, anumite particularităţi ale ultimelor două COD-uri nu se regăsesc şi în alte titluri.

BUNE:
- grafica
- coloana sonoră
- secvenţele cinematice
- aruncătorul de flăcări şi campania sovietică

RELE:
- niveluri de mici dimensiuni
- îngrădire excesivă a căilor de acces
- slab sub aspect tactic

CONCLUZIE:



Ca materie a jocului propriu-zis, COD5 se păstrează cu stricteţe clasic. În schimb, efortul producătorului de a schimba ceva, de a aduce noutate, devine vizibil în secvenţele de film şi în coloana sonoră. Dacă îţi place să se toarne cu inamici pe tine, lupta împotriva japonezilor în COD5 este o experienţă ca oricare alta – nici mai bună, nici mai rea. Campania cu sovieticii este captivantă, chiar dacă nu şi originală, iar partea de multiplayer face banii daţi pe joc.

8,2

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	07
IMPRESIE	07



Gen FPS **Producător** Treyarch **Distribuitor** Activision **Ofertant** GameShop.ro
ON-LINE www.callofduty.com

CERINŢE MINIME:
Procesor 2 GHz Pentium 4 **Memorie** 512 MB **Accelerare 3D** Nvidia GeForce 6600

Prince of Persia®

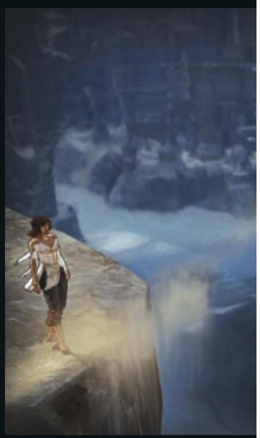


Un salt în timp. Un salt în inimile noastre?

După succesul de care s-a bucurat prima trilogie Prince of Persia, era de aşteptat ca Ubisoft Montreal, autorii controversatului Assassin's Creed din 2007, să încerce relansarea francizei la apă. Dar când şi în ce fel aveau să o facă, rămânea de văzut. O singură întrebare mi-a măcinat cutia toracică în aşteptarea ei şi anume: va putea oare noul Prinţ să se ridice la înălţimea aşteptărilor fanilor hardcore, care au crescut cu el, sau se va poticni la primul salt şi va cădea surprins în gol? Şi cum Prince of Persia: The Sands of Time rămâne în continuare jocul meu de suflet (alături de Unreal Tournament, doh!), Ubi ar face bine să confirme. Ah, dar iată-l...

Pribeag printr-o nouă trilogie

Noul Prince of Persia nu se îndepărtează prea mult de povestea clasică dintre bine şi rău, deci nu-i de mirare că-i găsim pe Prinţ şi pe noua lui parteneră de zbenguială, Elika, luptând cot la cot pentru a-l lichida pe Ahriman (zeu demonic în mitologia iraniană), întunecatul zeu al rea-voinţei şi corupţiei. Prinţul însuşi îl întruchipează de această dată pe unul dintre cei mai aroganţi eroi văzuţi vreodată în jocuri, ridicând la rang de „artă" toate stereotipurile posibile prin discursurile sale lipsite de originalitate, iar Elika nu-i nici ea prea departe, interpretând rolul unei prinţese răsfăţate a cărei putere se ascunde, vezi tu, într-un trup frumos şi firav. Dar am văzut cu zecile ca ea prin tot felul de filme şi poate tocmai de aceea este foarte previzibilă. Totuşi, cum se face că doi tinerei cu personalităţi distincte se înţeleg foarte bine, ba chiar formează o echipă pe cinste? Ei bine, prin a-şi pune, din când în când, tot felul de întrebări unul altuia, dar evitând să-şi facă cunoscute problemele personale şi existenţiale. V-am spus că mă uit la desene animate?




Ţine! Poţi să-ntinzi liniştită sârma de rufe

XIII

Un FPS obişnuit, deloc special, dar deosebit din punct de vedere grafic, chiar unic. XIII a câştigat doar din punct de vedere al originalităţii grafice, datorită tehnnicii cell-shading şi interfeţei cu aspect de comic book. Este singurul joc în care poţi admira cu satisfacţie un mare BLAM! ce apare deasupra capului unui inamic în clipa în care i-a explodat faţa. Sau atunci când îl împuşti pe unul cocoţat pe stânci, ca să admiri AAAAAAAHHHHH-ul care îl însoţeşte până cand atinge fundul prăpastiei. Nice.



Surprinzător, chiar dacă în primă fază „textele" celor doi eroi m-au călcat puţin pe nervi, nimic nu m-a împiedicat să-mi continui joaca, motivat fiind de gameplay-ul excelent cu care îşi răsfaţă Prince of Persia amatorii. Cea mai mare parte a timpului ţi-o petreci alergând, căţărându-te şi sărind de colo-colo cu stil, lipsit parcă de frustrarea şi iritarea provocate de alte jocuri asemănătoare - elementele de platformă sunt foarte bine gândite şi rafinate, reuşind să-i confere gameplay-ului cursivitate. Însă adesea devine prea simplu, deoarece ajungi să te confrunţi, treptat, cu provocări similare celor anterioare, lejere şi deloc asemănătoare cu acţiunea frenetică din Prince of Persia: The Two Thrones, de exemplu.


It's… Superman!


O mână de ajutor

La un moment dat ţi se dă ocazia să foloseşti „farfuriile energetice", nişte şmecherii ce dau o nouă dimensiune platforming-ului, puţin restrictiv chiar şi în forma sa primară. Să alergi pe pereţi, iar apoi de-a lungul acoperişurilor, sa te laşi împins de vânturi divine şi să zbori, toate aceste elemente îţi dau, în ciuda linearităţii jocului, un sentiment de libertate fantastic. Dar sporesc şi dificultatea, jocul obligându-te la un moment dat să combini platforming-ul clasic cu puterea „farfuriilor" catapultante, dând naştere unui spectacol vizual feeric în care Prinţul si Elika se mişcă cu eleganţă unul în jurul celuilalt, asemenea unor delfini ce zburdă prin apa mării. Lupta, în schimb, ocupă un loc mai puţin important, iar atunci când te implici într-una din rarele confruntări din Prince of Persia, eşti obligat s-o duci la capăt. Aici, controlul Prinţului în luptă este foarte asemănător cu cu cel al lui Altair în Assassin's Creed, unde căutam momentul oportun înainte de a-mi lovi inamicul. Din nefericire, deşi sunt distractive în primă fază, luptele devin repetitive, în condiţiile în care nu există decât şase tipuri de inamici în joc. Mai mult decât atât, odată ce ai învăţat să le parezi atacurile, luptele devin şi mai uşoare.

O scenă pentru doi

Pe lângă faptul că are un rol foarte important în poveste, Elika este la fel de importantă şi în gameplay. Se implică atât în luptă, cât şi în acrobaţiile aeriene, însă marele ei talent este acela de a-l împiedica pe Prinţ să moară, indiferent de situaţie. Această găselniţă te scuteşte de „efortul" de a-ţi salva progresul de câte ori întâl-


Uuu, balonaşe!





N-ai văzut nimic!



Killing in the name of...

neşti un obstacol dificil de surmontat sau un inamic fioros. Problema este că astfel provocarea dispare. Adio planificare atentă a unui traseu plin cu obstacole, adio teamă de a nu face un salt greşit - Elika este mereu acolo ca să te salveze, indiferent dacă ai căzut în gol sau eşti pe cale de a fi strivit de-o pocitanie a Întunericului. Prin urmare, în Prince of Persia penalizările sunt ca şi inexistente, un aspect care i-ar putea îndepărta pe veteranii ce trăiesc pentru provocare. Până la urma, nu este decât o chestiune de gust.

Cu adevărat remarcabil este stilul artistic abordat, tehnica cell-shading, ce aminteşte de experimentul XIII, trimiţându-te cu gândul la un comic book. În timp ce străbaţi cotloanele regatului vei fi uimit de peisajele sale, care devin din ce în ce mai impresionante pe parcurs, iar pe măsură ce aduci treptat lumina în lume eşti desfătat cu o paletă de culori de vis, ce contrastează puternic cu locurile întunecate şi terne din teritoriile stăpânite de Ahriman. De asemenea, coloana sonoră este superbă, existând diferenţe notabile între zonele „luminate" şi cele „întunecate", potrivindu-se de minune cu tema vizuală şi creând o experienţă cinematică de zile mari.



Şi totuşi, Prinţul

Prince o Persia excelează din multe puncte de vedere. Animaţiile sunt fluide, fără cusur, abordarea artistică interesantă îl face remarcabil, iar relaţia dinamică dintre Prinţ şi Elika funcţionează ireproşabil. La rândul ei, povestea nu este deloc rea, însă mulţimea de clişee cu care a fost îndopat îl fac mai puţin digerabil. Te obligă să aduni o mulţime de globuri strălucitoare pentru a debloca accesul la un nou nivel şi se bazează prea mult pe aspectul vizual în detrimentul gameplay-ului, însă face saltul către noua generaţie cu stil. În ciuda problemelor sale, rămâne un joc plăcut, unul dintre ele mai bune ale genului lansate în ultimii doi ani, iar dacă indrageşti seria şi ţi-a plăcut Assassin's Creed, Prince of Persia merită jucat.

■ KiMO



Pare dificil, dar e ca şi cum ai merge cu metroul

alternativa



PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Dacă vrei o experienţă mai intensă, platforming cât cuprinde, lupte cu mai mulţi adversari în acelaşi timp şi puzzle-uri relaxante, dar nu mai puţin interesante, Prince of Persia: The Sands of Time este soluţia. Nu de alta, dar dacă tot am reuşit să-l oferim în versiune FULL...

*LEVEL DVD FEBRUARIE 2009

BUNE:
- grafica impresionantă
- gameplay fluid
- animaţii excelente

RELE:
- scenariu nereuşit
- devine repetitiv după o vreme
- mult prea uşor

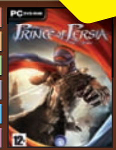
CONCLUZIE:



Noul Prince of Persia se adresează în primul rând jucatorilor de ocazie, abia apoi fanilor francizei. Ar fi fost, poate, mai bun dacă ne-ar fi pus şi mintea la contribuţie, nu doar ochii şi reflexele. Nu este un al doilea Sands of Time, dar este un pas în direcţia bună.

8

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	07
IMPRESIE	08

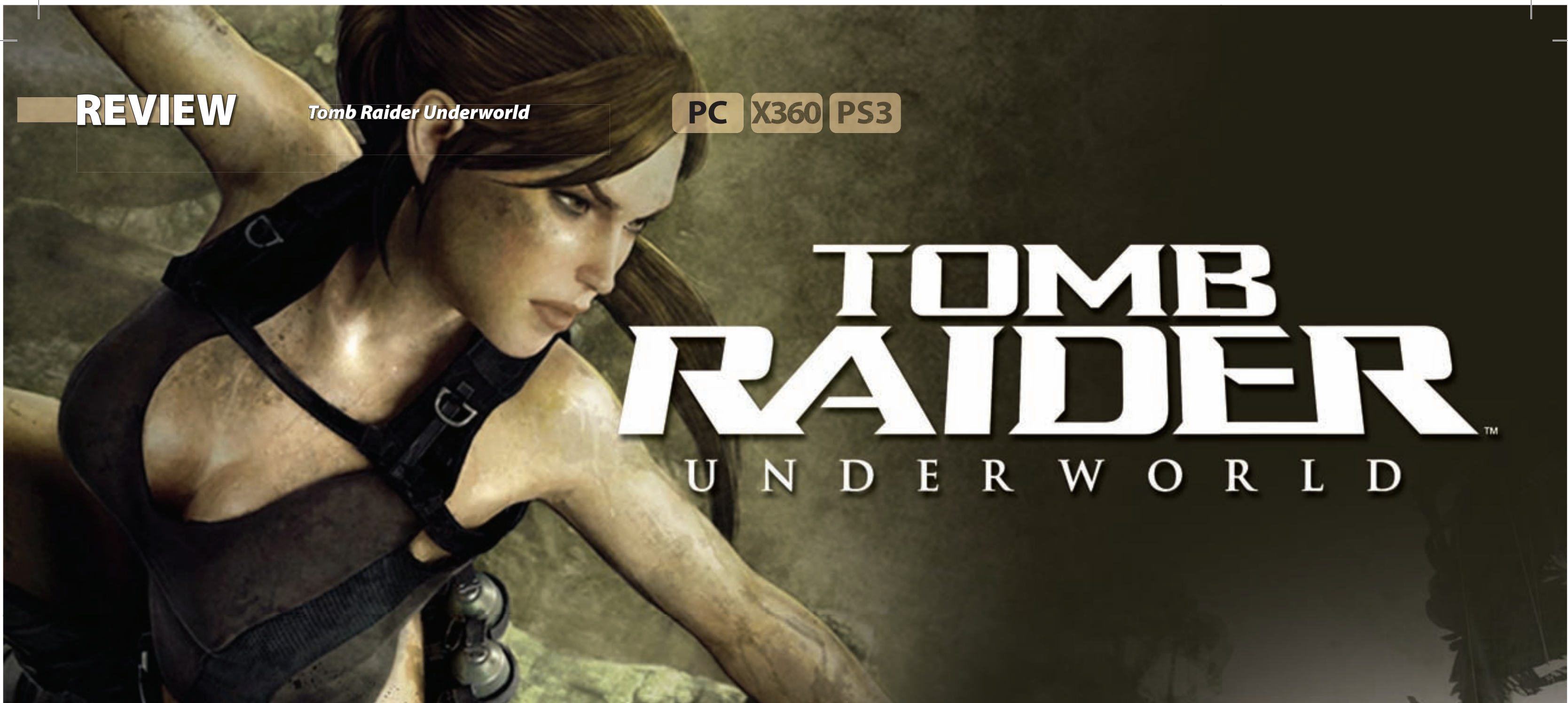


Gen Platform/ Action/Adventure **Producător** Ubisoft Montreal **Distribuitor** Ubisoft **Ofertant** Ubisoft Romania **ON-LINE** www.princeof persia.com

CERINŢE MINIME: **Procesor** Intel Pentium D 2.6 GHz sau AMD Athlon 64 X2 3800+ **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB, DirectX 9.0, Shader Model 3.0



Tehnologia Wireless N
DIR-855
D-Link Quadband Wireless N Router
4 + 1 porturi Gigabit 10/100/1000
Wireless
802.11b, g, n draft 2.0 2.4GHz
802.11a, n draft 2.0 5GHz
Securitare dublu firewall (SPI + NAT)
WISH (Wireless Inteligent Stream Handling)
D-Link Inteligent QoS Technology
Afişaj LCD pentru o mai uşoară monitorizare a reţelei
Criptare WPA2
802.11N Tehnology proof *
CD de configurare în limba română
CHIP PRODUSUL ANULUI 2008
PRODUSUL ANULUI 2007 XtremPC
Produsul Anului 2007 categoria rutere wireless
CHIP Computer & Communications
DIR-655
D-Link Wireless N Gigabit Router
4 + 1 porturi Gigabit 10/100/1000
Wireless 802.11b, g, n draft 2.0 2.4GHz
Securitare dublu firewall (SPI + NAT)
WISH (Wireless Inteligent Stream Handling)
D-Link Inteligent QoS Technology
Criptare WPA2
802.11N Tehnology proof *
CD de configurare în limba română
DIR-615
D-Link Wireless N Home Router
4 + 1 porturi Fast Ethernet 10/100
Wireless 802.11b, g, n draft 2.0 2.4GHz
Securitare dublu firewall (SPI + NAT)
Engine QoS
Criptare WPA2
802.11N Tehnology proof *
CD de configurare în limba română
www.dlink.ro
Connect with intel Centrino
Windows Vista
Wi-Fi CERTIFIED
* D-Link garantează compatibilitatea cu 802.11N prin upgrade de firmware o dată cu ratificarea standardului.
WIRELESS by D-Link N
D-Link®
Building Networks for People



„Una în țâțe mari care se urcă pe chestii” (sic!) © Seelvia

Dacă vă jucați de ceva timp și n-ați auzit de Tomb Raider, faceți bine și sucombați, să nu mai consumați oxigenul aiurea sau – și mai bine – aveți milă de un biet articol de două pagini care cerșește câteva minute din timpul vostru.

Croft. Lara Croft. Din eterna Anglie, țara lui Big Ben cu autobuze supraetajate, a manierelor bune și mai ales a obiceiurilor, mâncării și stării meteo proaste. O adevărată Venus a gimnasticii virtuale, care dacă ar fi apucat calea olimpică și nu arheologia (a se citi deshumarea unor diverși cu secretele și comorile aferente), ar fi lăsat-o pe Nadia Comăneci fără medalii, trăgându-și mucii într-o baltă de sudoare.
Probabil prima eroină de action-adventure așezată pe coperta Playboy (și nu doar o singură dată), un veritabil mentor spiritual pentru generații întregi de puberi, pe care i-a învățat cum să-și orienteze corespunzător energiile creatoare din chakra Muladhara.

După ce tăticii dumneaei, alde Core Design, care-au ej... ahem, creat-o și crescut-o, erau s-o lase pe drumuri, din motive de „bad parenting”, în special cu Angel of Darkness, niscai studiouri mai responsabile, adicătelea Crystal Dynamics (pe care-i admir pentru primul Pandemonium, back în 1997), au luat-o de mânuță și i-au oferit o viață nouă în lumina monitoarelor. Legend, prima scamatorie a cristalelor dinamice, a fost o jucărie infinit mai reușită decât orice de la Tomb Raider 3 încolo, însă păpa resurse pe bandă rulantă. Au optimizat dânșii până-n pânzele albe și-au mai scos Anniversary, un titlu care se mișcă foarte bine și pe sisteme amărâte, arată fantastic și ne poartă printr-o retrospectivă a primelor...


I am too sexy for these cats

experiențe ale gagicii pe PC. Incitant, nu? Dacă nu știți de unde s-o apucați pe Lara (deși cred că v-au venit deja cel puțin trei-patru idei), începeți cu Tomb Raider Anniversary. Toate acestea înainte de...


Jai Maa Kali, Jai Maa Kali...

Tomb Raider's... Underwear

Reluând povestea de unde s-a terminat Legend, noul joculeț încearcă să ne ațâțe cu o intrigă ce-o găsește pe nurlia domnișoară Croft într-un decor exotic. Mai precis, dânsa are de gând să dezlege misterul din spatele mitului despre ciocanul lui Thor, care ar fi avut puterea de-a face din munte vale și-alte astfel de șmecherii. Aventurile o poartă pe fundul Mării Mediterane, unde găsește dovezi concrete despre existența unei lumi subterane nordice și a ciocănelului cu pricina. Habar n-avea că degajările ei necontrolate de feromoni aveau să excite tentaculul unor potențe de mult uitate, malefice, care ar putea strivi civilizația pământeană cât ai zice „MILF”. Ce altceva pot spune decât că fiecare Tomb Raider a batjocorit, răstălmăcit și sucit fiecare mit și motiv fantastic ieșit în cale pentru a făuri o scuză de-a pune fesele Larei în mișcare.

În altă ordine de idei, primul nivel (după un tutorial reușit) o găsește pe zână într-un costumaș sumar de scafandru, cu tub de oxigen ultraslim și harpon asortat cu înotătoarele. Cu o săritură perfect executată din punct de vedere tehnic și artistic, purcedem în pântecul umed al Mediteranei, unde ne așteaptă lumi uitate, ciocănele îngropate și – în plan mai apropiat spațial, o cireadă de rechini foarte dornici să se înfrupte din voluptățile eroinei. Aici, am fost proiectați pe spate de noua hartă tridimensională obținută cu un sonar ultramodern, care n-a eșuat să ne arate până și cel mai nesemnificativ obiect ascuns în vreo zonă „secretă”. Am pescuit cu harponul, ne-am minunat de frumusețile subacvatice, după care ne-am îndreptat grăbiți, eu și Lara, către obiectivul principal, carevasăzică minunile de pe fundul mării. Vom descoperi oare o cale către o Lume Uitată? Vom descuia Porțile Iadului? Cui îi pasă, atâta vreme cât eroina sexoasă șerpuie prin apă, saltă, se târăște și se contorsionează de-a lungul multor niveluri, plasate în decoruri exotice, de calibrul celor excelente pe care le-am experimentat în Anniversary, întru plăcerea masculilor de toate vârstele și ciuda eventualelor lor consoarte?



Se pare că avem moluşte la cină!

S-o mănânci, nu alta!

Dacă aţi butonat cele mai recente adăugiri la serie, probabil că aţi rămas consternaţi în faţa potenţialului arătat de Legend versus problemele sale – în mare parte de ordin tehnic şi al designului de nivel. Pe de altă parte, Anniversary ne-a luat pe toţi prin surprindere, fiind un joc de cea mai bună calitate, incontestabil, probabil chiar cel mai bun din serie. Crystal Dynamics s-au autodepăşit cu penultimul titlu şi au ridicat propria ştachetă foarte sus, aşadar sunteţi îndreptăţiţi să vă-ntrebaţi ce s-a ales din Underworld. Ei bine, în mare, modelul de bază este preluat din Anniversary. Sănătatea, odată ajunsă sub limita critică, în cazul în care nu sucombaţi, se reface singură până la un sfert din valoarea totală şi atunci când daţi cu cracii-n sus şi vă treziţi teleportaţi la cel mai recent checkpoint energia este refăcută integral, indiferent câtă viaţă avea Lara-n dânsa când l-a activat. Presărate prin niveluri, există comori (foarte uşor de vânat) şi – mult mai important – relicve, care conferă un bonus permanent de sănătate ademenitoarei aventuriere. Pe lângă armele deja arhicunoscute de către fani, precum perechea de Colt-uri credincioase, cu muniţie infinită, Desert Eagle-ul, puşcociul etc. apare din nou Grappling Hook-ul de nădejde, o adăugire ceva mai recentă, care poate fi folosit pentru căţărat, rapel, mers pe pereţi şi, nu în ultimul rând, târât bolovani şi dărâmat coloane antice, de o valoare istorică inestimabilă. Mai mult, eroina va încăleca pe-o motocicletă capabilă să ruleze pe orice tip de teren, nu o singură dată, iar secvenţele cu pricina m-au delectat peste măsură. Nu mă-ntrebaţi dacă se comporta realist. A fost pur şi simplu foarte distractiv.

Grafica este excepţională, peisajele desenate splendid (cum altfel?), iar mediul îşi lasă şi el amprenta asupra Larei (deh, cine s-ar putea abţine?), care se murdăreşte, se udă (mmm) şi păţeşte multe alte chestii, pe care fanii adevăraţi, fini cunoscători ai paradigmei fundamentale TR, le vor savura ca pe un meci de Mud Wrestling.



Asta m-au învăţat trupele speciale SWEAT

Partea întunecată a Larei

E adevărat, convenţiile obişnuite ale seriei se simt şi aici, precum prezenţa unor bârne, inele şi a altor accesorii de căţărat în cele mai improbabile locuri posibile. Totuşi, feeling-ul de arcade s-a diminuat, lăsând mai mult loc pentru rezolvarea de puzzle-uri, chestie care ar fi putut fi bună, dacă diversele probleme n-ar fi fost atât de simplu de rezolvat. Personal, mi s-au părut floare la ureche, ba chiar un buchet de flori la ureche, dar îmi imaginez că nivelul de provocare, deşi în general redus spre mediu, va fi considerat decent de gamerii de ocazie – alături de fani, principala ţintă a jocului, de fapt principala ţintă a mai tuturor jocurilor de acum - care nu vor prea multe frustrări, bătăi de cap şi complicaţii inutile. Sistemul nou de asistenţă, pe care îl puteţi apela opţional, vă oferă indicii din belşug, aşa că îmi vine greu să cred că poţi rămâne blocat. Nici măcar secvenţele de acţiune nu mai trebuie să fie o corvoadă pentru nimeni, pentru că, în orice moment, se poate regla din meniu nivelul lor de dificultate, modificând raportul dintre nivelul de sănătate al Larei şi cel al inamicilor. Armele pot fi alese la începutul fiecărui nivel, aşa că spunem adio bucuriei de a descoperi pe parcurs vreo super armă. În plus, avem de-a face cu un concept de adrenalină, care creşte cu fiecare pălitură primită de opoziţie, funcţionând ca un combustibil pentru modul Slow Motion (dincolo de funcţionalitatea lui evidentă, eficienţa Larei cu diversele arme creşte exponenţial) sau, dacă se află la nivel maxim, oferă posibilitatea de a ucide un duşman dintr-o singură lovitură. Dacă mai punem la socoteală că AI-ul este cât se poate de cretin, avem un nivel de dificultate situat mult sub nivelul fundului Mediteranei, de unde încep peripeţiile tura asta.

Per total, cele mai enervante probleme care au bântuit seria s-au păstrat intacte, dintre care cele mai groaznice sunt unghiurile camerei ce nu pot fi schimbate şi sistemul de control dependent direct de acestea. Nu există nici măcar un comutator temporar în modul 1st person, care să-ţi permită să vezi pe unde mai ai de sărit atunci când camera automată o ia pe arătură. Nu tu zoom, nimic care să-ţi facă viaţa mai uşoară. Practic, deşi controlul este în general uşor, plăcut şi fain, te loveşti cam frecvent de problema camerei, alături de bug-uri mici, dar enervante (a fost şi unul mare, corectat prompt de un patch). Pe urmă, nivelurile, deşi desenate frumos şi bine structurate, dau impresia că ar fi loc de mult mai bine şi că ar fi putut fi exploatate mai inteligent. Ba nu, chiar puteau.

Şi totuşi, se mişcă!

Dacă am avut destul de frecvent ocazia de a vedea grafici frumoase prin jocuri, la capitolul coloane sonore, nu pot spune acelaşi lucru. De asta m-am bucurat foarte tare să constat că muzica e la înălţime (deşi utilizată cu zgârcenie, ca să nu se piardă atmosfera ce amestecă misterul cu solitudinea), printre cele mai reuşite soundtrack-uri pentru jocuri care s-au făcut în ultima vreme (şi cu vreo zece clase peste ce-am auzit în Fallout 3). Chiar dacă e foarte „casual" şi subţirel, mai ales pentru cineva care n-a ratat aproape nicio venire a Tomb Raider-ului pe PC, mi-a făcut o reală plăcere s-o plimb pe năzdrăvană prin toate decorurile. Modelul m-a convins, lucru care nu se poate spune şi despre producători, care tocmai au concediat 30 de angajaţi, ca primă directivă „într-un efort de a se concentra mai mult pe seria TR", fiind dezamăgiţi de vânzările noii progenituri. Se zvoneşte că vor s-o regândească pe Lara, făcând-o mai atrăgătoare pentru publicul feminin, de vreme ce aparent masculii au rămas indiferenţi la noul ei look. Hmm, eu unul pot să spun că mi-a plăcut şi dacă bieţii concediaţi au greşit pe undeva cu ceva, criticile pot începe de oriunde altundeva. Vă doresc s-o plimbaţi şi voi pe Lara prin noile niveluri în timp ce ochii vi se plimbă de-a lungul trupuşorului ei fraged, aşa cum am păţit şi eu. It just never gets old.

■ **Caleb**

alternativa



TOMB RAIDER ANNIVERSARY

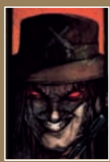
Dacă vreţi părerea mea în materie de Tomb Raider, ză best of ză best este chiar titlul ce precede Underworld, un remake al aventurilor iniţiale, pe care le-am jucat acum mai bine de un deceniu şi le-am redescoperit cu plăcere acum un an, într-o variantă îmbunătăţită oferită de un TR aproape perfect.

**** LEVEL AUGUST 2007***

BUNE:
- grafică... ţâţă de mâţă
- Lara se udă
- Lara se murdăreşte
- Lara ştie multe poziţii şi trucuri
- soundtrack de zile mari

RELE:
- controlul încurcat uneori de cameră
- nu poţi zoom-a şi comuta în 1st person, utile uneori
- mici bug-uri ocazional enervante
- cam uşurel şi fără „replay value"
- nu este exploatat la adevăratul său potenţial

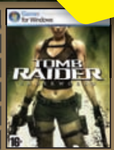
CONCLUZIE:



Underworld este mai bun decât Legend şi ceva mai slab decât Anniversary, superb desenat, însă puţin prea uşurel, după tendinţa generală a jocurilor de azi şi bântuit de anumite bug-uri care trebuiau să dispară demult. Dar ce contează, când fructele Larei dansează în toate poziţiile de-ţi vine să le pupi? Ce, mă înşel, nu despre asta e vorba aici?

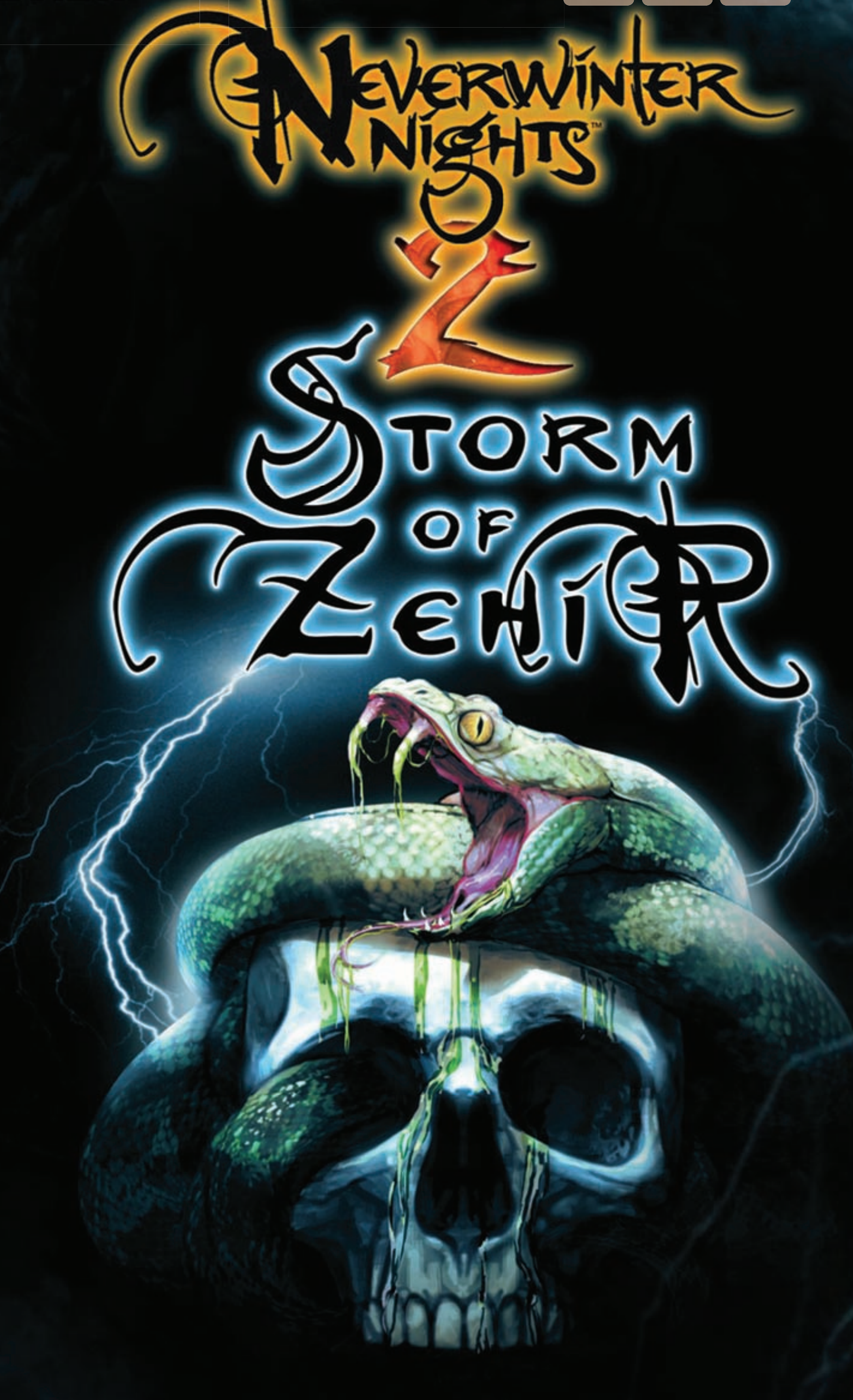
8

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	07
IMPRESIE	08



Gen Action-Adventure **Producător** Crystal Dynamics **Distribuitor** Eidos Interactive **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** www.tombraider.com

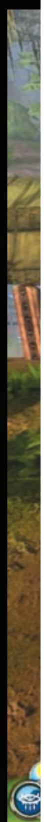
CERINŢE MINIME: **Procesor** Intel Core2Duo / AMD X2 **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** GeForce 8800GT 512 MB / Radeon 3870 512 MB





Bazarul subpământean





Box. Sand Box

Probabil fără să vrea, Neverwinter Nights a stabilit un tipar. O campanie originală care pare mai degrabă un demo tehnologic pentru toolset, urmată de Shadows of Undrentide, un expansion decent. Ultimul, dar cel dintâi la capitolul calitate, a fost Hordes of the Underdark. Deşi a fost dezvoltat de altă companie (Obsidian), aparent Neverwinter Nights 2 nu s-a abătut de la direcţia stabilită de primul NWN. Campania originală a fost cum a fost (mai răsărită totuşi decât monumentul închinat plictiselii din primul NWN), după care Obsidian ne-a „lovit" cu Mask of the Betrayer, expansion pe care l-am numit cea mai impresionantă experienţă D&D de la Planescape: Torment încoace. Vă închipuiţi deci ce aşteptări aveam de la Storm of Zehir, un expansion care-ar fi trebuit să facă adevărate minuni dacă Obsidian ar fi mers până la capăt. Din nefericire pentru amatorii de poveşti nemuritoare, Obsidian a decis să împingă NWN-ul într-o direcţie complet nouă. Aşadar, am primit o aventură de şcoală veche, centrată pe explorare şi comerţ, stropită din plin cu sirop de sandbox.

e-PIC

Asemenea multor „nevenişti" îndârjiţi, mă aşteptam la o nouă limită de nivel. Adică să dau epicului ce-i al epicului şi să-mi ridic mândreţea de personaj la nivelul 40, cum am făcut-o în Hordes of the Underdark. Obsidian a decis că încă nu suntem pregătiţi pentru dumnezeiescul nivel 40 şi a creat o aventură care se desfăşoară în paralel cu evenimentele din MotB (deşi există câteva elemente minuscule care, din câte-am priceput eu, nu prea susţin această teorie).

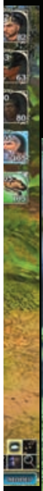
Asta înseamnă, copii, că nu avem privilegiul de-a-l pune la treabă pe unicul şi adevăratul învingător al nelegiuitului King of Shadows, ci va trebui să începem aventura alături de câţiva „greenhorns"(copyright Karl May) care, cu foarte mult noroc şi perseverenţă, de-abia vor apuca nivelul 30 înainte de final. Pe de altă parte, Storm of Zehir va răspândi (sau, na, cel puţin încearcă) puţină lumină asupra evenimentelor „post King of Shadows", ceea ce nu poate fi decât plăcut.

Din câte ştiţi, MotB ne-a trimis eroul la plimbare prin ţinutul Rashemen, unde am fost atât de ocupaţi încât n-am apucat să aflăm exact ce s-a întâmplat pe Sword Coast după ce King of Shadows a muşcat din ţărână. Aşadar, după puţină alergătură şi ceva bişniţă prin junglele din Chult, vom ajunge pe Sword Coast. Nu vă spun ce se va întâmpla pe acolo, dar o parte din întrebările voastre îşi vor găsi răspuns acolo. Şi veţi aveţi parte de câteva surprize plăcute. Şi de câteva neplăcute, dar n-a zis nimeni că va fi uşor.

Plot-ul este pe cât de simplu, pe atât de clasic. Pe scurt, la puţin timp după ce punem piciorul pe plajele ostile din Chult, vom intra în serviciul unei negustorese locale. Nu va trece mult şi obişnuitul complot sinistru, de data aceasta pus la cale de Yuan-Ti (Zehir este o zeitate a oamenilor-şarpe, introdusă în a patra ediţie D&D), va adăuga obişnuita porţie de sare şi piper aventurii. Avem şi un micuţ plot-twist (cam previzibil după părerea mea), o bătălie finală cu o entitate rău-voitoare, chestii obişnuite. Another day at the office, cum ar zice englezul.

Cum ştiam că clasa Warlock e cea mai năpăstuită (a se citi stricată, „broken" pre limba forumistului englez care se roagă de Obsidian de cel puţin un an să repare Warlock-ul), am sărit cu graţie peste Hellfire Warlock. Producătorii l-au lăudat, am văzut ce-i poate pielea la Leipzig (hell and fire, baby, hell and fire!!!!), probabil o să-l iau la plimbare, iar dacă Obsidian o să umble puţin la el, clar o să-l joc în viitorul apropiat.

Deci am început campania cu un Swashbuckler. Human, of course, că oricât m-ar fi mâncat dejtele să dau clic pe Yuan-Ti Pureblood (una dintre cele două rase noi), setting-ul iniţial (Chult, unde Yuan-Ti nu sunt primiţi cu pâine şi sare, sunt chiar mai urâţi decât în alte zone) m-a



convins să nu. Oricum, omul-şerpe e pe listă şi va fi dus la plimbare şi el. Aşa, înapoi la Swashbuckler. Clasa asta e... interesantă. N-am avut timp să-l bibilesc prea mult,


Poke the stick with a stick. Smart.

însă s-a dovedit un luptător de nădejde şi un aburitor de primă clasă. Clar, trebuie studiat mai în detaliu şi jucat măcar o dată. Pentru consistenţă (recunosc, aveam nevoie de un tank, şi prima luptă din joc nu e prea uşoară când ai un singur personaj în party), am mai „recrutat" un dwarf fighter în party şi am purces la drum.

Of Dice and Men

Cu toate că party-ul poate fi creat în întregime de jucător, există şi câteva NPC-uri „recrutabile". Obişnuit cu restul NWN-urilor, party-ul meu iniţial era format dintr-un singur om. Un swashbuckler (clasă nouă, destul de interesantă, recomand) chel cu o bărbuţă hoaţă. Las' că merge şi aşa, sigur găsesc vreo doi amărâţi care să mi se alăture pentru câteva piei de lup şi două mese calde pe zi. Există, dar mai bine nu. NPC-urile „recrutabile" sunt şi ele


Un Ilithid. Nice

acolo în caz că n-ai chef să-ţi petreci o jumătate de zi „configurând" personaje. Au mai puţină personalitate decât un zar alb cu şase feţe şi nu contribuie cu nimic la bunul mers al poveştii. Nu există pic de interacţiune între membrii party-ului, nu tu replici acide, nu ocheade aruncate rangeriţei pe jumătate dezbrăcate, nu înjurături adresate dinozaurului care ţi-a devorat ultimul fursec din raţia de călătorie, nimic, nimicuţ. Icewind Dale pe faţă. Nu că nu mi-ar fi plăcut Icewind Dale, dar după Mask of the Betrayer mă aşteptam la mai mult. Bun, zic eu, dacă NPC-urile sunt cum sunt, măcar questuri să fie. Quest-uri secundare sunt. Multe dar mărunte. Unele aleatorii, altele nu. Avem ruine de explorat, jivine de jupuit, peşteri de curăţat, pachete de livrat. Chestii simple, directe, scurte, care se mulează perfect pe tiparul jucătorului de MMORPG-uri. Sau de H&S-uri. Bine, există câteva treb'şoare deştepte care ies în evidenţă în grămada de quest-uri generice „a la Sacred", dar nu îndeajuns de multe încât să mă convingă că designerii s-au spetit muncind. Sunt de acord că îţi creşte inima de mulţumire când treci prin foc şi sabie o haită de Wargs fioroşi, probabil te simţi protectorul pădurii şi binefăcătorul naturii, dar totuşi... se putea mai multă substanţă.

Ok, deci NPC-uri memorabile n-avem, quest-uri întortocheate nexam, ce ne mai rămâne? Păi matematica. Ei bine, matematică e cât pentru trei jocuri. Skill-urile sunt puse serios la treabă şi cred că ăsta a fost aspectul care m-a făcut să uit de restul neajunsurilor. Dialogurile (aşa scurte cum sunt ele) se schimbă în funcţie de clasă. Vă atacă o haită de lupi? Dacă aveţi un druid în party, lăsaţi-l pe el să „comunice" cu jivinele, poate le calmează şi scăpaţi cu faţă curată. La rândul lor, umanoizii cu darul vorbirii pot fi convinşi să vă lase în pace de un personaj cu Diplomacy mare şi aşa mai departe. Cu alte cuvinte, pe tot parcursul jocului avem de-a face cu o grămadă de skill checks. Un personaj cu Heal mare, de exemplu, poate determina ce anume l-a ucis pe nefericitul care zace la picioarele lui. Sau, pe Overland Map, va identifica niscaiva buruieni tămăduitoare din care se pot improviza Healing Kits.


Party în Vamă

Mai mult, soluţiile (sau dificultatea) anumitor quest-uri vor fi influenţate de skill-urile celor din party. Deplasarea pe Overland Map şi o mulţime de encounter-uri depind şi ele de o mulţime de skill-uri. Un ranger (sau druid) cu skill-urile potrivite vă va scoate dintr-o mulţime de necazuri. Cu condiţia să nu uitaţi să-l selectaţi din Party Roster, pentru că doar skill-urile personajului pe care-l


Lumberjacks

controlaţi pe Overland Map se iau în calcul.
Ca să nu mai lungesc vorba prea mult, cei de la Obsidian se laudă că aproape toate skill-urile sunt puse la treabă pe OM. Şi, din câte-am văzut, tind să le dau dreptate.

N-ar strica, cred, câteva cuvinte despre Overland Map şi despre locaţiile din Storm of Zehir. Harta interactivă este construită cu engine-ul jocului şi va fi priveliştea pe care-o veţi admira cel mai mult.


Aici zac toţi


Gata călugăria?

Encounter-urile sunt vizibile (sau, dacă vă ajută skill-ul, apar în timp util pentru a fi ocolite sau studiate în detaliu), locaţiile importante sunt marcate din start, iar cele „opţionale" apar când vă apropiaţi de ele (sau, din nou, dacă vă ajută skill-ul). În teorie, treaba e cât se poate de rozalie şi interesantă. În practică, spre final, când aţi descoperit tot ce era de descoperit, apar timpi morţi şi plictiseala riscă să se instaureze. Pentru a evita această problemă, Obsidianul a deşertat o găleată plină ochi cu monştri peste Overland Map.
Niciodată n-am zis nu unui caft pe cinste, însă ce se întâmplă în Storm of Zehir nu e lucru prea curat. În plus, buff-urile (indiferent de durată) „expiră" ca prin minune când părăsim o locaţie şi intrăm pe OM.
Având în vedere că nu ne putem odihni party-ul decât în han sau pe OM (unde există riscul să fim luaţi pe sus de o patrulă de monştri), casterii sunt clar dezavantajaţi. Sper ca Obsidian (sau un modder mai priceput) să găsească o soluţie la această problemă.

Dungeons & Wagons

Poate cel mai trâmbiţat feature al noului expansion a fost sistemul de trading. Forţat de împrejurări (a se citi quest-ul principal), m-am jucat puţin de-a negustorul pe Sword Coast, dar m-am plictisit relativ rapid şi pe bune că aş fi renunţat la el dacă nu mi-ar fi adus şi alte beneficii decât o sursă inepuizabilă de gălbiori. Am ajuns pe Sword Coast în speranţa că o să tăbăcesc funduri şi să mestec gumă, nu să tăbăcesc piei şi să vând gumă. Poate cei mai întreprinzători dintre voi vor explora (şi exploata) economia Faerun-ului, eu mă mulţumesc să explorez subsoluri umede şi să şutesc comorile dragonilor. Pe care le voi transforma în lichid, nu în lichidităţi. Dacă negustoria vă repugnă, am o veste proastă pentru voi.

Quest-ul principal vă obligă să faceţi pe bişniţarul şi m-a lăsat puţin cu impresia că, cel puţin prima jumătate, este un tutorial pentru sistemul de trading.
Ceva mai târziu (niţică bişniţă, puţină alergătură prin peşteri şi una bucată „plot twist") îşi dă drumul, dar nu e ceva despre care aş putea să scriu mai mult de câteva rânduri. E îndeajuns de dezvoltat încât să ne dea sentimentul acela de importanţă fără de care jucătorii de CRPG-uri D&D nu pot trăi, dar e clar sub povestioara anostă din campania originală a primului Neverwinter Nights.

Dar să ne întoarcem la comerţ, că (zice-se) el ne pune sabia în mână, coiful în cap şi hangiţele în… ahem! Comerţul, în viziunea mea copilărească, înseamnă să cumperi ieftin şi să vinzi scump.
În Storm of Zehir am cumpărat ieftin şi am vândut scump până mi s-a acrit. Un oraş are surplus de lemn, ceea ce înseamnă că îl vinde ieftin. Bun, umplem căruţa cu lemne şi le vindem în oraşul care tânjeşte după lemn. De acolo încărcăm vagonetul cu minereu de fier pe care-l vindem la suprapreţ amărâţilor din sătucul unde fierul este mai rar decât kobolzii barzi (eu ştiu doar unul). Să zicem că pe drum ne împiedicăm de o comunitate înstărită unde oamenii se bălăcesc în adamantium. Cumpărăm şi nişte adamantium. Păstrăm puţin pentru crafting, restul vindem cu un profit uriaş în primul orăşel care cumpără aşa ceva. Şi tot aşa până când ajungem să cărăm după noi câteva milioane în aur (pe bune, cu puţină perseverenţă veţi ajunge să aveţi câteva milionaşe



în cont). Am uitat să vă spun că „moneda" folosită în comerț este așa-numitul „trade bar".
Aceste trade bars pot fi reinvestite sau, dacă vă arde buza după o sesiune de shopping la negustorii din oraș, pot fi preschimbate în aur de către un NPC binevoitor (am uitat cum îl cheamă) pe care îl puteți găsi „la sediu". Când vă săturați de atâta alergătură și doriți să vă ridicați afacerea la următorul nivel, construiți câte-un trade post în fiecare oraș vizitat și lăsați caravanele să se ocupe de restul. Dacă vă dă generozitatea afară din casă, puteți investi trade bars-urile câștigate cu atâta trudă în Crossroads Keep (sediul de pe Sword Coast).
Arme și armuri mai bune înseamnă patrule mai eficiente, ceea ce s-ar traduce prin siguranța sporită a caravanelor. Un templu dedicat lui Waukeen, zeul comerțului în panteonul faerunian, vă permite să profitați de serviciile unui preot (Ressurection, healing) de câte ori aveți nevoie de ele. Câțiva bănuți cheltuiți pentru construcția Ghildei Aventurierilor vă vor aduce câteva misiuni, o serie de feat-uri noi (dacă îndepliniți condițiile necesare). Și așa mai departe, vă las pe voi să descoperiți, că merită. Eu zic că vă va ține ocupați o vreme. Am câțiva amici, de exemplu, care s-au dedicat comerțului și au uitat că mai există și altceva de făcut în Storm of Zehir. Până și-au luat-o urât de tot și au decis că ar fi cazul să mai crească puțin în nivel.



M-au ginit!!!


One too Many

Dungeons & Flagons

După ce am fost plimbați prin romanul interactiv care a fost Mask of the Betrayer, e cam greu să accepți un expansion cu iz de sandbox și gust de tycoon în care se vorbește puțin și fără folos. Cu toate acestea, Storm of Zehir are farmecul lui aparte și ar fi păcat să-l ratați. Pentru cei de la Obsidian a fost un experiment (sper să nu devină un trend), pentru noi e o altfel de experiență. Recunosc, nu a reușit să mă țină lipit de monitor mai mult de două, hai trei, ore consecutiv (spre deosebire de MotB, de care nu m-am dezlipit până nu l-am terminat), dar nici nu m-a lăsat inima să-l șterg. Stă cuminței pe HDD și ne vedem de două, câteodată trei, ori pe săptămână. Și ne simțim bine. Țineți minte, când aveți poftă de un D&D, dar nu sunteți în dispoziția necesară pentru o sesiune hardcore de lectură, Storm of Zehir e exact ce vă trebuie. Și parcă are o aromă discret de CRPG D&D old-school, mai exact perioada „pre Planescape: Torment" (sau Baldur's Gate), când CRPG-urile D&D erau scurte la vorbă, iuți la mânie și le plăcea explorarea. Și chiar dacă n-o să vă atingeți de el, merită să-i oferiți un loc în bibliotecă deoarece am o bănuială că modderii (presupunând că nu vor trebui să aștepte prea mult pentru patch-ul 1.22) vor face câteva minuni minore și cel puțin una majoră cu resursele (tileset-uri, Overland Map etc) oferite de Storm of Zehir.

■ **cioLAN**

P.S: Instalați neapărat patch-ul 1.22 (presupunând că a apărut). Nu de alta, dar s-ar putea să vă treziți că nu puteți termina OC-ul sau MoTB din cauza unor script-uri bușite de patch-ul 1.21.

alternativa



NEVERWINTER NIGHTS 2: MASK OF THE BETRAYER

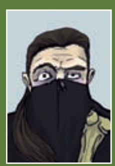
Dacă SoZ n-a fost tocmai pe gustul vostru, și doriți ceva mai consistent, n-ar strica să aruncați o privire asupra lui Mask of the Betrayer. Veți fi răsplătiți cu dialoguri „miezoase", NPC-uri speciale (nu în sensul ăla, băi!) și o poveste ca pe vremea bătrânului Planescape.

**LEVEL NOIEMBRIE 2007*

BUNE:
- Overland Map
- ușor old-school
- foarte multe skill checks
- explorarea

RELE:
- NPC-uri fade
- Overland Map
- poveste slăbuță
- nu e MotB

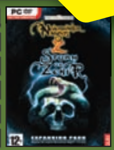
CONCLUZIE:



Ete că am terminat articolul și tot n-am reușit să ajung la o concluzie clară. E clar, n-are „oole" lui Mask of the Betrayer, dar are acel vino'ncoa al unei sesiuni rapide de pen&paper de luni seara. „Mastăre, lasă vorba, dă cu zaru', că ne tabără kobolzii!" E de bine, e de rău, nu știu încă. Depinde de ce vrei de la el...

7,5

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	06
IMPRESIE	07



Gen RPG **Producător** Obsidian Entertainment **Distribuitor** Atari **Ofertant** Best Distribution **ON-LINE** www.atari.com/nwn2/

CERINȚE MINIME: **Procesor** P4 2,4 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** minimum 128 MB, Pixel Shader 1.1

PC X360 PS3

★★★★★★★★

PES 2009 PRO EVOLUTION SOCCER™



Să fie o alternativă?

De ani de zile, pe piaţa simulatoarelor de fotbal este o competiţie din ce în ce mai acerbă între FIFA şi Pro Evolution Soccer. Acest lucru se datorează scăderii calitative a jocului produs de cei de la EA şi evoluţiei continue a PES-ului. Deşi a pornit cu un handicap fenomenal în faţa lui FIFA, PES a reuşit să atragă foarte mulţi fani de-a lungul timpului. Handicapul de care vorbesc constă în lipsa numelor mari din fotbal – echipe, nume de ligă şi de jucători – care au semnat contracte de exclusivitate pe sume fenomenale cu cei de la EA. Astfel, maniacii sportului rege nu erau prea atraşi de PES deoarece nu se puteau identifica de nicio culoare cu echipa lor favorită. Cine ar dori să joace cu FC Cucu SRL, un simulacru a ceea ce este Manchester United în FIFA? Ce dacă jocul în sine este mai bun sau arată mai bine? Nu prea contează pentru fanul care dă sute de euro pe tot felul de fulare, căciuliţe sau bilete la meciul în care joacă echipa favorită. El vrea să rejoace o finală, să bată la fundul gol adversara eternă a Stelei. Acesta este motivul pentru care multă lume a rămas fidelă lui FIFA şi nu a trecut la PES, deşi acesta era ridicat în slăvi de mulţi, beneficiind de review-uri extrem de bune din partea celor în măsură să compare cele două jocuri.

Şi s-a dus

După cum vă spuneam mai sus, FIFA a suferit o regresie fenomenală în ultima perioadă. De la an la an, versiunea pentru PC a jocului era din ce în ce mai proastă şi părea că cei de la EA continuă să o scoată doar pentru a acoperi din inerţie piaţa de jocuri pentru PC şi a nu lăsa PES-ul să câştige cursa doar prin neprezentare. Devenise atât de prost, încât joaca era o corvoadă. Dar anul acesta, după cum aţi putut citi în review-ul dedicat jocului de acum două luni, FIFA a reuşit să facă ce nu mai făcuse de la varianta din '99. A reuşit să mă lase cu gura larg deschisă.

Simultan cu apariţia lui FIFA 09, a fost lansat pe piaţă şi PES 09. Luate comparativ, cele două jocuri sunt şi foarte diferite, dar şi foarte asemănătoare. FIFA a venit însă cu un gameplay foarte diferit de ceea ce eram obişnuiţi până acum. Controlul echipei în teren, care se face atât cu tastatura, cât şi cu mouse-ul, a aruncat jocul celor de la EA cu câţiva ani lumină în faţa PES-ului, deoarece acesta din urmă a rămas în spate, prin modul conservativ de joc.

O altă mare diferenţă între cele două jocuri este complexitatea. FIFA este în continuare jocul celor care nu au prea mult timp de pierdut, al fanaticilor de fotbal care trebuie să rejoace o finală (după cum spuneam mai sus) şi care, după ce se răcoresc, îl lasă deoparte pentru câteva zile. Cu un mod de joc ce nu necesită prea multă îndemânare şi ale cărui şmecherii se învaţă după câteva minute de joc, este complet diferit de PES, al cărui farmec este exact stăpânirea tuturor driblingurilor şi a schemelor de joc, fără de care nu poţi câştiga un meci decât dacă joci pe cel mai uşor grad de dificultate. PES este destinat celor care îşi pot permite să stea două, trei ore în faţa calculatorului în faza de training şi care exersează aceeaşi schemă de joc de zeci de ori pentru a o stăpâni. Doar apoi îşi permit să intre în joc, unde vor încerca să o aplice, dar se vor lovi de o altă problemă. Adversarii foarte buni, care aplică la rândul lor toate schemele din joc.



Dă cu capu', şefule



Mutu stă ca mutu'...

Acestea fiind zise...

La grafică şi sunet nu se poate vorbi de diferenţe mari. Chiar deloc. Jocurile arată şi sună la fel, singura diferenţă este ceea ce v-am spus mai sus. Vrei ceva uşor, spectaculos şi cu nume mari? Alege FIFA. Vrei performanţă, nervi şi satisfacţie strict virtuală? Joacă PES.

■ **Koniec**

alternativa



FIFA 09

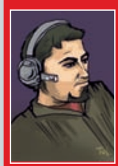
Venit după un revamp de zile mari, FIFA 09 este cel mai bun joc al seriei FIFA. Foarte frumos, foarte spectaculos şi foarte uşor de stăpânit, este varianta excelentă pentru cei care trăiesc pentru fotbal. Sparge tiparul eşecurilor seriei de până acum şi ne readuce pe calculator cel mai bun simulator de fotbal destinat celor care vor să se elibereze de frustrările de pe stadion.

****LEVEL DECEMBRIE 2008***

BUNE:
- oferă mari satisfacţii celui care reuşeşte să îl îmblânzească
- gameplay-ul este demenţial
- poate crea dependenţă

RELE:
- greu, greu, greu de jucat la adevăratul potenţial
- în continuare lipsesc nume importante ale fotbalului din cauza monopolului EA

CONCLUZIE: Jocul nu este o noutate. Este ceea ce ne-am obişnuit să fie. Un joc bun, greu de stăpânit, dar care îţi oferă satisfacţii nebănuite după ce reuşeşti să îl stăpâneşti. O comparaţie potrivită ar fi calul din parcul de distracţii pe care fratele mai mic îl muşcă de urechi fără nicio grijă (FIFA) şi mustangul pe care trebuie să îl îmblânzeşti, alegându-te în urma experienţei cu câteva oase rupte (PES).



8,6

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	--
IMPRESIE	08



Gen Simulator de fotbal **Producător** Konami **Distribuitor** Konami
ON-LINE www.pesgaming.com

CERINŢE MINIME:
Procesor PIV 1,4 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 128 MB


AU ELIMINAT TOATĂ VIAȚA ȘI ENERGIA
PE CARE LE-A AVUT VREODATĂ
ACEST ORAȘ.
LE VOI DOVEDI CA AU DAT GREȘ.
NU EXISTĂ CALE DE ÎNTOARCERE
MIRROR'S EDGE
MIRRORSEDGE.COM
DICE
EA
PLAYSTATION 3
16+
www.pegi.info

A Vampyre Story

Interviu cu o vampiriță

(Gameri adunați în jurul focului și eu, cu lanterna sub bărbie:) Ați auzit, copii, de Bill Tiller? Așa credeam, nici eu. (Și ridicând un deget tremurând spre un Bill invizibil, aflat la colț sub reflectoare:) Billie suferă de o boală ceva mai gravă decât Sindromul Vietnam (ochi mari, plini de mirare), a participat la nașterea seriei Monkey Island... și fiindcă asemenea fapte epice se uită greu, a întemeiat mai nou și niște studiouri cu care își propune să reamintească gamerilor ce a însemnat epoca de aur a genului adventure. (tăcere apăsătoare) De ce este viața lui Bill o poveste de spus în jurul focului de tabără? Fiindcă, se înțelege, au apus vremurile în care toată lumea se dorea pirat și toți ne lăudam cu o bărbuță de Guybrush Threepwood. Acum este vremea strigoilor, a vârcolacilor și a vampirilor. E vremea unor jocuri de pe meleagurile noastre... și nu neapărat.

Transilvania Austro-Ungară

Așa se face că Bill a mutat, molcom, Transilvania în Alpi. Și i-a trântit un nume mai trendy, Draxsylvania, ca să atragă turiștii. Ținutul ardelenesco-alpin persistă fără-mițat încă de un sistem feudal, condus de baroni și contese. Asupra localnicilor apasă o inconștiență crasă, aceștia nesuspectând că anemia perpetuă ce se manifestă în cadrul populației e determinată de nimic altceva decât de setea de sânge vampirească. Obiceiuri locale: decorarea caselor cu cruci, băile în usturoi și adoptarea liliecilor pe post de animale de companie.

Este clar că un vampir la locul lui, proaspăt ieșit de sub fusta mamei dispărute, precum baronul Shrowdy Von Kiefer, nu își va găsi o autoritate maternă înlocuitoare în ținuturile spălate la creier ale Draxilvaniei. Deci Bill îl trimite la Paris cu pețitul, unde acesta se îndrăgostește de o starletă de operă, Mona De Lafitte. În speranța clișeului „și au trăit fericiți până la adânci bătrâneți", Shrowdy o vampirisește pe divă și o închide apoi în castelul său de pe lacul Warg. Doar că dragoste cu de-a sila nu se poate și Mona refuză eroic dulcegăriile insistente ale vampirului de-o șchioapă, în speranța unor vremuri mai bune. Care vremuri, desigur, nu întârzie să apară. În una din incursiunile nutriționiste în sat, baronul este înțepat în inimă de niște urmași determinați ai lui Van Helsing și moare carbonizat. Rămasă singură în castelul încuiat, Mona decide să evadeze și să se întoarcă la Paris, pentru a-și continua cariera muzicală.



Tu ești, Iron Maiden?

Mona de LaFițe

Înainte să o simpatizați prea mult pe vampirița noastră anorexică, trebuie să menționez că, în ciuda soartei nefavorabile, Mona este cel mai afectat și enervant personaj feminin pe care l-am întâlnit vreodată. În primul rând, diva vorbește limba franceză, dar o face ca o cocotă second-hand extaziată de orice „furculițion" care îi iese bine. Accentul forțat o aduce de multe ori în pragul pițigăielii, mai ales când se mâțâie încercând să își folosească puterea de convingere în conversații. Surprinzător, vocalizele ei sunt singurele care nu sparg geamurile, amintind în nostalgie de fosta solistă Nightwish.


Mona în bucătărie

De multe ori, Mona mimează blondele blazate și face pe prețioasa, refuzând să se murdărească de praf, sânge, mâzgă sau pur și simplu de viață. În tot acest timp, nu înțeleg cum se poate plimba de acolo-colo cu un liliac vorbitor plin de pureci pe umăr, Froderick. Probabil că rabdă, în speranța că o să facă animălutul toată treaba murdară pentru ea. Și într-adevăr, ca un bărbățel ținut strașnic sub papuc, Froderick se lasă aruncat într-un crematoriu, deghizat în fetiță, tăvălit prin grăsime și pus la sapă în cimitir. Măcar Froderick o face pe cocota dințată suportabilă, când o ia în tărbacă în discuțiile cu alții, când îi explică lucruri evidente pe un ton de Nașul sau când se dă la ea în rarele momente când se transform în liliacută. Dacă e totuși vreun lucru care să îmi placă la Mona este faptul că ea este o ființă plină de contrarii. A Vampyre Story nu ne redă doar drumul ei spre Paris, ci și eforturile ei de a-și accepta natura vampirică. La început, ea refuză să creadă că este moartă, mergând atât de departe încât să afirme că nu îi place sângele, ci Merlot-ul zero pozitiv. E nevoie de reacțiile celorlalți și de o carte „Vampirii pentru to(n)ți" ca Mona să revină la sentimente mai bune.

Umor fără sânge

Chiar dacă personajele principale au suficientă personalitate cât pentru un regiment, nici celelalte personaje nu se lasă mai prejos. În noaptea lui eternă, ținutul rămâne viu cu obiectele sale




Vânătorul şi prada sa

animate, sătenii inocenţi şi creaturile damnate. Cu excepţia figurii feminine de bază, toate personajele sunt aduse la viaţă de un voice-acting de calitate, variind de la accente irlandeze şi ţărănisme din sudul American la tremurături malefice de Igor. Şi muzica ne înfioară cu răpăieli adânci de orgă, cu tot felul de bucăţele rupte parcă din vechile desene Warner Bros. cu Doctor Jeckyl şi Mister Hyde, dar şi cu momente mai calde şi calme în funcţie de locaţia frecventată.

Din păcate, interacţiunea dintre orgoliile din joc nu este atât de comică pe cât ne-am aştepta. De cele mai multe ori fazele sunt seci sau se reduc la glume de copii de grădiniţă. Vampyre Story dă dovadă de un umor trecător, care se axează pe farse de moment, nu pe idei sfătoase, longevive. De exemplu, aveţi parte de numeroase referinţe la melodii, formaţii sau expresii idiomatice (precum „between a rock and a hard place"). Mona vorbeşte la un moment dat cu un dispozitiv animat de tortură care se numeşte Iron Maiden şi fântâna din aceeaşi încăpere are numele de Ozzy (Osbourne desigur). Chiar şi când schimburile de idei AU farmec, lipsa de materie cenuşie a Monei spulberă atmosfera, fiindcă Froderick trebuie să vină cu completări pentru ca toată lumea să înteleagă. E ca şi cum asculţi ceva şi în sinea ta mustăceşti mulţumit de tâmpenia altora, iar apoi unul mai răsărit se trezeşte să explice gluma pentru toată lumea. Brusc, tu pari ăla stupid că ai înţeles din prima, nu restul. Iar comicul de situaţie este aproape inexistent în Vampyre Story. De fapt, majoritatea întorsăturilor neaşteptate din firul narativ te va face să oftezi întrebând când se va termina jocul odată. Unele quest-uri sunt atât de stupide încât stai să te întrebi de unde le scot producătorii. Nu am nimic împotrivă să mă plimb printr-un univers vampiresc cu oarecare farmec, dar mi se pare stupid să provoc diaree unei păsări doar pentru ca ea să se uşureze în capul unei statui vii, care să se mişte cinci centimetri mai la dreapta pentru a fi spulberată cu un proiectil. Şi nu înţeleg, dacă Mona tot poate zbura, de ce nu străbate în zbor şi lacul Warg, că doar nu are probleme cu inima. Dar hai, fie, de dragul



Cum maică, România?!

imersiunii, închidem ochii şi la astfel de detalii.

Grafică palidă

Oricât de îngăduitoare pot fi cu personajele, care oricum sunt absorbite cu succes de spiritul Draxsylvaniei, mă iau cu mâinile de cap când văd cam pe unde se situează A Vampyre Story din punct de vedere tehnic. Modelele 3D din The Curse of Monkey Island erau mai elegante decât poligoanele de pe tărâmul Contelui Dracula. Mimica este sfioasă şi mai mult sugerată, gurile se mişcă în ritm de hip hop şi niciodată odată cu discursul, iar succesiunile de animaţii îngheaţă mersul firesc al jocului pentru câteva secunde (există zvonuri că un proaspăt patch ar rezolva această ultimă problemă). Colac peste pupăză, mâinile osoase ale Monei dispar în interacţiunea cu unele obiecte, care ajung să leviteze cu tupeu prin decor. Suntem într-un univers în care fantomele sunt la ele acasă, dar parcă totuşi vampirii nu erau capabili şi de telekinezie. Şi ca să vedeţi că producătorii chiar nu s-au dat în vânt după detaliile vizuale, decorurile, deşi superb realizate şi în ton cu atmosfera macabră de desen animat, sunt pixelate şi par nefinisate. Inacceptabil, jocul rulează doar în rezoluţie de 1024x768 şi nu are suport wide-screen.

Nici cu interfaţa utilizatorului producătorii nu au fost foarte inspiraţi. Pentru a sări peste dialoguri, jucătorul trebuie să folosească tastatura, când un clic de mouse ar fi putut fi la fel de eficient. Mona cară obiectele într-un inventar sicriu, din care nu va lipsi niciodată calul de bătaie Froderick. Iar obiectele nu pot fi scoase din inventar decât cu un clic înafara acestuia, ceea ce devine enervant la un punct. Şi, deşi ideea cărării memoriei unui obiect este inovatoare, ea se finalizează prin animaţii duble şi obositoare, în care vampiriţa se teleportează la locaţia obiectului şi apoi revine cu el unde trebuie folosit.

Măcar Vampyre Story elimină vânătoarea de pixeli prin folosirea tastei Tab, care dezvăluie locaţiile tuturor obiectelor cu care poţi interacţiona într-o scenă. Dar chiar aş fi preferat, pentru un joc mai fluid, scoaterea tastaturii din schemă.



Oglindă oglinjoară

Vampirism episodic

Închei prin a spune că A Vampyre Story este un titlu episodic. Şi sper din tot sufletul ca prima parte să aibă o continuare îmbunătăţită. Avem exemplul pozitiv al celor de la Telltale Games, care au făcut din primul sezon Sam and Max o continuare demnă de vechiul Sam and Max:Hit the Road.

Apoi, astâmpăr jarul din foc şi sting lanterna. Lumea doarme în corturi şi eu mă gândesc încă la Bill Tiller şi la faptul că, oricât de mult am vrea, un om nu va fi niciodată cât o armată. Sau cât un studio de producţie de talia Lucasarts, în acest caz. Dacă aş fi în locul lui Bill, l-aş contacta pe Tim Schafer, întemeietorul studiourilor Double Fine Productions şi vechi tovarăş de suferinţă. L-aş lua apoi de mânuţă într-un nou quest epic al reinventării genului adventure. Că unde-s doi, puterea creşte.

■ **Absynthe**

alternativa



SERIA MONKEY ISLAND

Seria Monkey Island – Seamănă, dar nu răsare. Nici un joc din 2000 încoace nu cred că a reuşit să întreacă Monkey Island în atmosferă şi umor de bun simţ. Eu zic să vă întoarceţi pe insula maimuţelor dacă vreţi să vedeţi cam cât de departe se află A Vampyre Story de un adventure consacrat. Mai ales că Bill Tiller a lucrat la ambele titluri. I STILL wanna be a pirate! Harrr...

BUNE:
- poveste unică
- locaţii şi personaje cu priză la creier
- inventarul cu gânduri

RELE:
- grafică şi animaţii de buget redus
- Mona de LaFiţe
- umor necondimentat

CONCLUZIE:



Înainte să mai aruncăm cu mult noroi în A Vampyre Story, să ne uităm puţin în jur şi să remarcăm câte alte titluri serioase point and click au mai ieşit în 2008. În afară de câteva rămăşiţe de Sam and Max, prea puţine. Deci e de admirat efortul producătorilor de a aduce un gen de joc pe moarte din nou în lumina reflectoarelor. A Vampyre Story are farmec şi, dacă nu îl jucaţi pentru sex-appeal-ul Monei, jucaţi-l măcar de dragul vremurilor apuse.

7,8

GRAFICĂ	07
SUNET	08
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	09
IMPRESIE	08



Gen Adventure Point and Click **Producător** Crimson Cow **Distribuitor** Autumn Moon Entertainment **ON-LINE** www.vampyrestory-game.com

CERINŢE MINIME: **Procesor** Intel Pentium 4 2,0 GHz, AMD Athlon 2400+ **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** GeForce 6600 sau ATI Radeon 9800

PC X360 PS3

For those about to die, we saloot you

Nu te-ascunde, ticălosule, am ceva pentru tine! Da, tu, ăla care verifică în fiecare dimineață cursele de șoareci să vadă ce loot a dropat jivina aia de șobolan care trei luni la rând i-a umplut cafeaua columbiană de căcăreze. Ia zi, mai verifici cuibarele în fiecare dimineață să vezi dacă ți-a ouat Victorița un ou de set? Nimic, eh? E timp. Câte șuștare de mana ți-a dat Joiana ieri? Trei? Slăbuț, vecine, slăbuț. Antonela mea a dat douăj'cinci de litre un singur muls. Te cred și eu, dacă-i dai să mănânce doar fân din ăla naspa, nesocketat. Uite, Antonela mea primește doar lucernă aurită și trifoi bătut în briliante. Unde mai pui că în fiecare dimineață se balegă câte-o găleată de gold. Nu te mint, dacă o ține tot așa, în trei zile îmi îmbrac toată familia în unice și o trimit în vacanță pe internet.

Sacre(d)bleu!

Spațiul e scurt, Kimo îmi răsuflă în ceafă, deci voi trece direct la subiect. După câteva patch-uri (la lansare era aproape imposibil de jucat), Sacred 2 nu-și face înaintașul de rușine. Plasat în timp cu trei milenii înaintea primului Sacred, Fallen Angel ne trimite la plimbare într-o Ancarie supradimensionată, măcinată de conflictul dintre oameni și elfi. De fapt, de conflictul dintre aroganții elfi și restul cuvântătoarelor. N-are rost să aprofundăm povestea, tot ce trebuie să știți este că avem două campanii cât de cât diferite (Light și Dark), care se mai intersectează pe alocuri, șase personaje interesante (don'șoara serafimă e singurul personaj comun cu Sacred 1, ca să vedeți ce înseamnă să ai un bust epic) și câteva sute de quest-uri secundare tipice unui H&S. Din nou, spațiul nu-mi permite să fac o analiză completă a fiecărui personaj în parte, dar din ce-am văzut până acum, fiecare oferă o experiență de joc ușor diferită, deci aveți motive să cutreierați prin Ancaria alături de fiecare dintre ele. Inchizitorul, în special,trebuie neapărat încercat.

În rest, avem în față un H&S tipic, care, fără să vrea (probabil intenția lui era să fie un Diablo-killer… dar nu), pregătește a Treia Venire a lui Diablo pe Pământ. Dai cu barda, salți loot-ul, scotocești o pădurice în căutarea unui boss pe steroizi și așa mai departe. Din când în când, când te-ai întins la explorat mai mult decât ți-a fost plapuma de skill-uri, ți-o capeți de la o lighioană legendară atât de rapid încât n-ai timp nici măcar să faci un screenshot să vadă amărâții ăia care încă mai jupoaie kobolzi ordinari ce vână de explorator ai tu. De fapt, asta e cea mai mare plăcere a jucătorului de Sacred. Să umble teleleu măciucă prin lumea largă în căutarea zăpezii galbene, a unui peisaj măreț sau, de ce nu, pentru a lua gâtul unui boss înrăit ascuns de producători într-o peșteră oarecare. Cred că loot-ul pică pe planul doi. Are și el un rol, destul de important, dar principala momeală este universul imens deschis explorării. Și aici Sacred 2 se achită de datorie, poate chiar mai bine decât predecesorul său.



Moș Crăciun cu barda albă

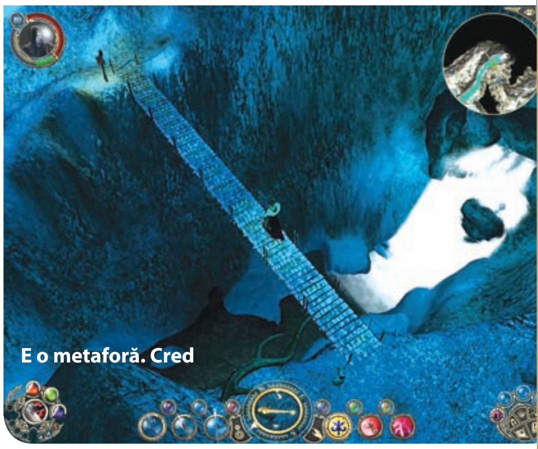


Vai, Grinch, ce ochi strălucitori ai…

Loot me, Amadeus!

L-am jucat la apariție. Piei, Satană, cu bug-urile tale cu tot! Câteva săptămâni și 1,3 GB de patch-uri mai târziu, a început să-mi placă. Nu m-a transformat într-o legumă înfometată după epice, cum a făcut-o bătrânul Diablo 2, dar să zicem că nu trece săptămâna fără ziua dedicată lui Sacred 2. Repet, n-are rost să-l jucați fără patch-uri. Fără 1,3 GB de patch-uri, mai exact. Deci nu, nu vă stricați rația cu el, mai bine strângeți puțin cureaua și cumpărați-l dacă nu mai aveți răbdare până la Diablo 3 și vă arde buza după un Hack & Slash decent, cu o suprafață imensă de joc. Sigur, Titan Quest ar fi și el o posibilitate, dar sincer să fiu, prefer Sacred 2. Face același lucru, dar e mai mare, mai frumos și îmi oferă mai multă libertate de mișcare. Ghinionul lui este că e prea scump pentru ce oferă. Dacă sunteți strâmtorați, n-are rost să vă rupeți loot-ul de la gură pentru acest Sacred 2. Așteptați o ieftinire, ceva, și săltați-l când va costa mai puțin de 25 de euro.

■ **cioLAN**



E o metaforă. Cred

alternativa



TITAN QUEST

O altă clonă reușită de Diablo care v-ar putea capta atenția este Titan Quest. Arată foarte bine, are un iz de „Legendele Olimpului" și, zic eu, reușește să ne astâmpere setea de sânge și loot. Plus că nu în fiecare zi ai ocazia să-l pui pe Cerber cu botul (boturile) pe labe.

***LEVEL AUGUST 2006**

BUNE:	RELE:
lume imensă	AI submediocru
grafica	poveste subțire rău
explorarea	(încă) muncit de bug-uri
Blind Guardian	Blind Guardian

CONCLUZIE:



Dacă v-a plăcut primul Sacred, trebuie neapărat să încercați Fallen Angel. Simplu.

7,5

GRAFICĂ	09
SUNET	07
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	06
IMPRESIE	08



Gen Action/RPG **Producător** Ascaron **Distribuitor** Deep Silver **Ofertant** TNT Games, Tel: 021.330.17.19 **ON-LINE** www.sacred2.com

CERINȚE MINIME: **Procesor** 2,6 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** minimum 128 MB, Pixel Shader 2.0

FaceBreaker



Ți-am umflat bostanu'!

Nu se poate să nu fii fan al jocurilor cu cafteală. Printre primele jocuri ce au fost scoase la mezat în istoria jocurilor pe calculator au fost cele ce implicau cel puțin un șut în față sau un cot în rinichi. Dacă e să faci vreodată un Top 10 al jocurilor favorite ale tuturor vremurilor, este imposibil ca printre ele să nu se numere un Mortal Kombat, un Street Fighter sau un Virtua Fighter. Ultimii ani au fost destul de săraci în titluri noi pentru această categorie foarte populară, majoritatea numelor de pe afiș fiind ocupate de sequel-uri ale acelorași jocuri ultra cunoscute deja.

Dar după cum îi știm pe cei de la EA, curajoși și setoși de bani, nu s-au sfiit să facă un pas îndrăzneț ieșind de după paravanul protector al sequel-urilor cu un titlu nou și interesant. Puterea financiară a conglomeratului EA se simte foarte puternic în modul prin care își promovează produsele, garantând, dacă nu note mari, cel puțin vânzări impresionante. Jocurile celor de la EA nu sunt din categoria celor despre care mai întâi citești ce spune lumea despre ele și doar apoi le cumperi, ci din cele pe care le cumperi orice ar zice lumea, doar pentru că le-ai așteptat multă vreme.

Cu nasul cât borcanul

Pot spune liniștit că Facebreaker nu este chiar ceea ce mă așteptam să fie. Dar asta vă puteam spune și după cele ce am văzut la Leipzig, unde am avut ocazia să-i sparg fața unuia dintre producători. Da, jocul este atractiv și interesant, are o muzică faină și potrivită, personaje haioase și deloc credibile, dar nu este în stare să te țină în fața televizorului prea mult timp. De ce? Pentru că nu îți oferă niciun fel de provocare. Este mult prea ușor de stăpânit. A fi prea ușor de stăpânit nu este un lucru rău, dacă ar avea conținut. Dar aici nu este cazul. Sunt prea puține scheme. De fapt, nu este nicio schemă. Totul se rezumă la a para în momentul potrivit și la a apăsa de nebun pe cele două butoane de atac în momentul în care ai băgat adversarul în corzi. Niciun fel de combinații de taste pentru ceva spectaculos, niciun motiv pentru a te provoca să joci o zi întreagă cu un singur personaj doar pentru a deveni maestru emerit și pentru a-i stăpâni măcar jumătate din ceea ce ar fi trebuit să fie un arsenal întreg de lovituri specifice fiecărui personaj. De departe cea mai interesantă parte a jocurilor cu cafteală era până acum învățarea a ceea ce poate face fiecare în parte, descoperirea personajului care ți se potrivește cel mai ușor și umilirea prietenilor chemați la o ședință de măciuceală doar după ce știai tot ce îi poate pielea personajului favorit. În Facebreaker, totul e o apă și un pământ.

Dar nu dispera, jocul este destul de haios, chiar dacă nu este foarte complicat. Pentru multă lume acest lucru poate fi chiar un motiv de bucurie.

Nu multă lume are timp de pierdut învățând o sută de scheme de căciulă. Farmecul lui Facebreaker stă de fapt în modul haios de prezentare, în luarea în tărbacă a tot ceea ce credeai că este sfânt în lumea închisă a luptelor profesioniste și a seriozității luptătorilor implicați.



Mah name iz Stevey, and I keepz a stiff upper lip!

Prezentat într-o manieră asemănătoare benzilor desenate, cu luptători disproporționați și o atmosferă de petrecere câmpenească cu maneliști și gagici din discotecă, jocul face bășcălie de tot ce era sfânt până acum în lumea luptelor. Totul se învârte în jurul luptelor în ring și al încercărilor disperate ale luptătorilor de a le mutila cât mai mult fețele adversarilor. În funcție de cât de bine prestezi în ring și de câte lovituri îți intră direct în fața celui din colțul opus, vei putea vedea efectele pumnilor tăi prin ochi umflați, nasuri rupte și buze sparte. Și mai fain este că poți să încarci fața cui vrei tu în joc și, astfel, să te răzbuni pe cine vrei, stâlcindu-i fața în moduri inimaginabile. Poți chiar crea jucători de la zero, aducându-le statura și gabaritul cât mai aproape de dușmanul tău real.

■ Koniec



Zi banditule, unde ți-ai ascuns portofelul?

alternativa



SOUL CALIBUR 4

Pentru jucătorii hardcore ai acestui tip de joc, nimic nu se poate compara cu Soul Calibur 4. Exact la polul opus în ceea ce privește complexitatea și dificultatea, SC4 îți oferă chiar și un dram de poveste cu care să îți ocupi timpul când ești singur acasă. Mai ales că în acel fel și deblochezi o suită de jucători noi.

**LEVEL NOIEMBRIE 2008*

BUNE:
- prezentare haioasă și caricaturistă
- stâlceala mutrelor te face să te implici direct în luptă
- un mod perfect de a revigora o după amiază ploioasă

RELE:
- zero poveste, dar era de așteptat
- nici un fel de scheme proprii jucătorilor
- mult, mult prea simplu

CONCLUZIE: Nu se poate spune că este cel mai tare joc cu bătaie. Nici pe departe. Dar nici nu se poate spune că este cel mai prost. Mai proaste sunt altele. Ăsta e și el p-aci prin preajmă să ne ajute să ne petrecem dup-amiezile mai de doamne ajută. Nu vă dați peste cap să îl cumpărați, dar nici nu îl ignorați complet dacă vii se oferă ocazia de un gheșeft.



7,6

GRAFICĂ	08
SUNET	09
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	--
IMPRESIE	07



Gen Simulator Cafteală!!! **Producător** EA Sports **Distribuitor** EA
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** www.warhammeronline.com

Consolă Xbox 360 oferită de Microsoft România



GEARS OF WAR 2

Dă-mi o drujbă şi fugi!

Sângele ţâşneşte şi-mi umple ecranul , iar scrâşnetul metalului al drujbei care taie în carne vie îmi trezeşte un zâmbet de satisfacţie şi împlinire. Ştiu, sunt bolnav. Dar aceasta este una dintre scenele pe care le asociez cu Gears of War şi una care a pus piatra de temelie a unei francize. Drept urmare, Gears of War 2 nu avea cum să lipsească de pe lista de aşteptare a anului 2008, fiind ferm convins că mă voi bucura de un produs mult mai bun. Aşa sunt eu, mai optimist.

Rotiţele războiului, din nou în mişcare

Gears of War 2 continuă evenimentele din primul joc şi te aruncă imediat în focul luptei, cu opţiunea de a parcurge un scurt tutorial în compania unui nou membru al echipei - „efervescentul" Benjamin Carmine. Observi imediat cum toate elementele poveştii se leagă mai bine, scenariul, împănat cu dialoguri foarte amuzante fiind mult mai bine gândit de această dată.

Voice acting-ul nu numai că este excelent, ci este susţinut de o poveste plină de subsatanţă, din care dacă ai eliminat clişeele specifice jocurilor în care misiunea ta este (din nou) aceea de a salva lumea, ai toate şansele să te scufunzi adânc în intriga anumitor segmente cu încărcătură emoţională.



"Cârtiţele"ştiu să zboare

Decorul este foarte asemănător cu cel din primul joc şi înfăţişează ultimul bastion al omenirii de pe planeta Sera încercând să respingă definitiv hoardele Locust, însă tactica folosită în acest scop este mult mai agresivă de această dată. În loc să se rezume la aruncarea de bombe în subteran, Coaliţia mobilizează rapid trupe şi le expediază, cu ajutorul unor capsule ce forează în pământ, direct în culcuşul al inamicului. Markus este nerăbdător să-i ia pe Locust-i la şuturi, în vreme ce Doom, deşi urmează aceleaşi directive, caută şi informaţii ce l-ar putea ajuta să-şi găsească soţia dispărută.

Firul narativ principal este susţinut de tot felul de informaţii presărate prin joc, unele dintre ele provenind din jurnalul lui Baird, iar altele din însemnările lăsate în urmă de alţi locuitori ai planetei, fiecare cu propria sa poveste, mai mult sau mai puţin lacrimogenă.



Dincole de aparenţe

Asemenea predecesorului său, nu este deloc greu să observi cât de bine arată la suprafaţă Gears of War 2. Epic Games ar fi putut utiliza fără probleme vechea versiune a engine-ului şi tot ar fi concurat pentru titlul de Cel mai arătos joc al anului. Totuşi, ambiţia producătorului a fost mare, băieţii de la Epic demonstrându-ne, în cele din urmă, că engine-ul grafic Unreal 3 poate merge şi mai departe, rezultatul final întrecându-le până şi celor mai sceptici dintre noi aşteptările. Este mai mare, mai frumos, mai luminos, mai colorat şi mai complex decât Gears of War, cu caverne ce se întind pe kilometri întregi sub pământ, complexuri industriale şi cartiere rezidenţiale foarte detaliate. În plus, designul fiecărui nivel este unic, ceea ce-l face inconfundabil faţă de celelate, fieca-



Pe rând, animalelor!

CliffyB



Cliff Bleszinski, lead designerul Epic Games al primelor două jocuri din seria Gears of War, şi-a început cariera cu The Palace of Deceit: Dragon's Plight, lansat chiar de el în 1991 la vârsta de 17 ani prin intermediul propriei sale companii de jocuri intitulată Game Syndicate Productions. L-a trimis celor de la Epic Megagames, care i-au oferit şansa să realizeze un nou titlu, şi astfel s-a născut Dare to Dream (1993). De atunci şi până în zilele noastre, CliffyB a rămas în cadrul companiei, contribuind la realizarea mai multor jocuri din cadrul francizelor Jazz Jackrabbit, Unreal, iar acum Gears of War. De asemenea, el va fi producătorul executiv al filmului cu acelaşi nume.

re având propria lui personalitate şi unghi de abordare. La fel de mult efort a fost depus în vederea eliminării monotoniei, Gears of War 2 mustind de acţiune.
De exemplu, există situaţii când în loc să-ţi petreci o bună parte din timp ascuns în spatele baricadelor fixe, te poţi folosi şi de adăpostul oferit de baricade mobile, uriaşi viermi „de piatră", precum şi scuturi, fie ele organice (un inamic aflat în incapacitatea de a riposta) sau inorganice. Din când în când, ai ocazia să pui mâna pe câte o mitralieră grea sau mortieră, ceea ce-ţi uşurează simţitor misiunea.

Totuşi, oricât de bine te-ai simţi aplicând fatalităţi Locust-ilor aflaţi în agonie, îndesându-le pumni în figură şi sucind-urile gâtlejurile, sau să testând mulţimea de arme noi pe spinările Boom-erilor, Gears of War 2 poate fi savurat mai bine în doi.
Dar nu care cumva să vă aşteptaţi şi la o creştere a numărului de inamici de-a lungul campaniei solo, aşa cum face Call of Duty: World at War. Credeţi-mă, însă, că nu le veţi duce dorul, mai ales jucând modul Horde, crema co-op-ului din Gears of War 2. Elimină povestea şi spaţiile foarte deschise, iar apoi catapultează-te, alături de alţi trei amici, pe una dintre hărţile ce-ţi stau la dispoziţie şi apără-te de o serie de atacuri ale Locust-ilor ce curg în valuri. 50 de valuri, ca să fiu mai exact, iar dacă nici aşa nu te poţi declara satisfăcut, multiplayer-ul, în toate celelalte forme ale sale o va face, unde mai pui că acum te poţi antrena chiar şi în compania boţilor, nefiind necesară conectarea la Xbox Live.





Mai mult, mai bun?

În Gears of War 2 au fost implementate o grămadă de idei noi, însă nu toate şi-au atins ţinta. Povestea, este reuşită, cu evenimente pline de încărcătură emoţională ce dau sens acţiunii... până în clipa în care Cole Train dă buzna în încăpere şi strică tot, mârâindu-şi cu dezinvoltură înjurăturile în stânga şi-n dreapta. Există însă câteva idei cu adevărat remarcabile, ce-şi lasă amprenta asupra jocului şi refuză să te dezamăgească. Una dintre ele, de exemplu, scoate în evidenţă punctele slabe ce afectează mobilitatea jucătorului, însă vă las pe voi să le descoperiţi. În rest, avem de-a face cu o reţetă mult îmbunătăţită şi concentrată în direcţia bună, ce păstrează elementele cheie ale francizei. Sunt foarte puţine jocurile care se pot luda cu gradul mare de finisare prezent în Gears of War 2. Ţinând cont de părerile comunităţii, Epic Games a eliminat o mare parte dintre neajunsurile predecesorului, păstrând framerate-ul stabil, calitatea impecabilă a imaginii şi îmbunătăţind timpii de încărcare. Este ca şi cum fiecare aspect al jocului a fost şlefuit până când a ajuns să funcţioneze perfect, motiv pentru care ar merita titlul de Cel mai finisat joc al anului ce tocmai a trecut.





Who you gonna call, busters!!!

Regele 360-ului

Este ştiut faptul că mulţi jucători asociază consola Xbox 360 cu jocurile Halo, însă în opinia mea, locul acesta ar trebui să-i fie rezervat francizei create de Epic Games. Gears of War este cel care m-a făcut să salvez după o consolă Xbox din noua generaţie, nicidecum Halo 3. Nu a fost un joc perfect, dar a însemnat un început bun pentru o franciză de excepţie. Îmi amintesc cum nea Blezinski îşi ridica în slăvi „bebeluşul" înaintea lansării, iar promisiunile sale s-au adeverit. Noul joc este tot ceea ce a fost Gears of War, dar mai bun, mai mare şi aruncă originalul într-un con de umbră din punct de vedere al gameplay-ului. Aşadar, dacă ai un 360 în sufragerie şi îţi plac jocurile de acţiune, dar ai ratat Gears of War 2, trezeşte-te! Nu ai nicio scuză să nu joci unul dintre cele mai bune jocuri pe care le are de oferit generaţia actuală de console. Cât despre posibila portare a lui pe PC, vă recomand să nu o aşteptaţi. Sunt aproape sigur că nu va exista.

■ **KiMO**

Unde mi-o fi casa?

alternativa



CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

World at War are de toate, dar mai ales o componentă multiplayer care a reuşit să incingă serverele Xbox Live, ameninţând chiar să detroneze Gears of War şi Halo 3 din topul preferinţelor jucătorilor ce folosesc serviciul dedicat consolelor Xbox 360 pentru a se destrăbăla online. La această oră, poate chiar a făcut-o.

**LEVEL FEBRUARIE 2009*

BUNE:
- level design superb
- acţiunea furibundă
- multiplayer-ul

RELE:
- câteva clişee
- inteligenţa artificială... nu foarte inteligentă

CONCLUZIE:



Gears of War 2 este pachetul complet pe care l-am aşteptat de la Epic. Campania single player este acompaniată de o poveste excelentă, din care nu lipsesc emoţiile, răsturnările de situaţie şi răspunsurile la o mare parte dintre misterele lăsate în urmă de original. Include noi moduri multiplayer, hărţi şi arme, precum şi o campanie solo mai stufoasă. Pe scurt, Gears of War 2 ste mult mai bun decât primul, ceea ce te face să te întrebi cum va fi al treilea.

9,2

GRAFICĂ	10
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	09
IMPRESIE	09



Gen Action **Producător** Epic Games **Distribuitor** Microsoft **Ofertant** GameShop.ro
ON-LINE www.gearsofwar.xbox.com

Consolă Xbox 360 oferită de Microsoft România

Shaun White Snowboarding

Pârtiile e viața mea!

Acum foarte mulți ani am plecat cu Grasu' foarte de dimineață spre Poiana Brașov să prindem prima telecabină spre Postăvarul pentru a fi primii care sparg gheața de pe pârtie. Era foarte frig. Și viscol. Am urcat până în Poiană cu un autobuz astmatic căruia îi lipseau mai mult de jumătate de geamuri. Deh... schiorii trebuie căliți, căci nimeni nu a inventat încă pârtia de schi cu încălzire centrală. Noroc că la ora aia prea puțină lume se înghesuia în mașină, așa că tot frigul mi-a rămas mie. Am ajuns sus gata congelat, nimic nu mă mai putea speria. Sus era un viscol ce nu te lăsa să vezi la doi metri în față. Un pic timorat, l-am tras pe Grasu' de mânecă și l-am întrebat dacă e o idee bună să ne suim în telecabina ce se zbenguia fericită pe cablu. Grasu' nu prea mai putea să țină ochii deschiși complet, deoarece erau încărcați cu promoroacă. Credeam că îi amorțise și gura de la frig și de aceea nu mi-a răspuns la întrebare. Dar în două secunde am văzut de ce. Spre telecabină veneau două cupluri extrem de insolite. După vorbă și după port, erau bucureșteni. Fuste de seară și pantofi cu toc cui, costume la două piese și pantofi de lac și un fular de mătase aruncat neglijent în jurul gâtului. Stupefiat, mă uit în jur să văd dacă nu cumva sunt singurul care am halucinații. Ceilalți trei temerari ce stăteau și ei pe gânduri dacă să mai urce sau nu erau stană de piatră, cu gura înțepenită într-un O! mut și cu membrele înțepenite de frig în costumele de schi, izolate împotriva gerului. Mi-am tras repede o pereche de palme și lui Grasu' un șut în fund. Așa, de încurajare. Dacă bucureștenii ăia pot să urce în pantofi de lac, noi suntem mai prejos? Pe atunci încă nu credeam că bucureșteanul get beget are o altă construcție fizică și psihică. Sunt fericit că pe atunci nu existau manelele, căci mai mult ca sigur că ar fi avut legat de gât un telefon jmeker din care ne-ar fi împroșcat Gutză cu scuipat. Așa că ne-am făcut toți o cruce mare și ne-am suit în telecabină ce s-a umplut cu vapori de parfum și arome îmbietoare de alcool. Doar atunci ne-am dat seama că erau murați în alcool și nu mai simțeau nimic. Ne-am bătut încurajator pe umăr și am strâns din dinți. Pe la jumătatea drumului, urmașii lui Bucur au început să realizeze cam ceea ce fac în momentul în care una dintre domnișoare se cam înverzise de la tangajul telecabinei și căuta în disperare o pungă, o geantă sau măcar un buzunar mai încăpător. Speriați, noi, localnicii, ne-am strâns într-un colț, încercând să îi facem loc duduii să respire. Ajungem sus cu chiu cu vai. Îmi închid costumul de schi astfel încât numai ochii să mi se vadă, dar și ăia prin ochelarii căptușiți. Curajoșii de la câmpie încearcă să facă un pas în afara telecabinei, dar unul dintre ei înțepenește transformat în sculptură de gheață.



Şcoală?! Pff, cui îi trebe?



Am placa semnată de Tony Hawks!

Speriat, operatorul cabinei îl stropește cu un pic de aghiazmă sub formă de vin fiert și îi dă un brânci înapoi în cabină. Le explică pe limba lor că telecabina mai și coboară. Uitasem să vă spun că ei întrebaseră cum se poate coborî pe jos din Postăvaru până în Poiană.

Și un pic de Shaun White

După ce am numărat un pic speriat cuvintele din introducerea de mai sus, mi-am dat seamă că este cam lungă și se apropie de jumătate de articol. Dar nu tai nimic! Fiecare cuvânt de acolo este adevărat, iar Grasu' poate să vă confirme. Dar hai acum, repede, repede să vă spun câte ceva și despre Shaun White Snowboarding. Voiam să fac chiar și o oglindă în care să vă spun că e născut în '86 și că i se mai spune și The Flying Tomato din cauza părului său de culoarea gogonelei coapte. Dar nu mai am loc. Căci nu tai nimic!

De la SSX încoace, niciunul dintre jocurile cu snowboarding nu a mai fost la fel. Ba prea exagerate, ba prea trase de păr, ba duse la extrem. Cu toate că exagerările dau bine în jocuri, jocurile respective nu prea au fost demne de băgat în seamă. Dar Shaun White Snowboarding ne aduce ce ne doream de mult pe ecranele televizoarelor. Acțiune aproape credibilă, o grafică de te dă pe spate, muzică de zile mari și o atmosferă pe măsură.

Intrând în pielea unui tânăr snowboarder și ajutat de niște prieteni făcuți pe pârtie la prima ta trântă, ajungi să te dai pe cele mai cunoscute dealuri ale lumii din Alaska, Japonia, Europa și SUA. Ca întotdeauna, scopul jocului este de a strânge un punctaj cât mai mare în cât mai multe evenimente. Cu toate acestea, modul de a face puncte a fost regândit, provocarea fiind mult mai





Is it a bird? Is it a plane?

puternică de această dată. Punctele nu se mai acumulează per total ca până acum, ci la finalul unei competiţii contează doar punctele obţinute în urma înlănţuirii de trick-uri. În momentul în care ai dat cu fundul de pământ, acestea se resetează şi o iei de la început. Cu cât faci mai multe unul după altul şi în timp cât mai scurt, primeşti un multiplicator de puncte ce îţi va oferi posibilitatea de a face spre final ceva foarte spectaculos şi pentru care vei primi un număr fantastic de puncte. În funcţie de locul pe podium pe care îl vei ocupa, vei primi şi o anumită sumă de bani cu care îţi vei putea cumpăra echipament din ce în ce mai bun.

Fiecare tip de competiţie poate fi jucat la nesfârşit şi pentru fiecare cursă vei primi bani. Astfel dacă eşti bun la Big Air, vei putea relua la nesfârşit acest tip de concurs şi vei putea strânge tone de bani jucând tot timpul acelaşi lucru pe acelaşi traseu. Evident, poate deveni plictisitor, dar aşa poţi face bani mulţi de la început pentru a cumpăra tot ce este mai bun. Deşi poţi cumpăra de la papuci, la ochelari şi rucsac, tot ceea ce contează de fapt sunt plăcile. Doar ele te pot ajuta să rulezi mai bine. Sunt plăci cu care te descurci fenomenal în concursurile de viteză, dar care sunt groaznice la cele de trick-uri. Aşa că va trebui să îţi faci o panoplie întreagă de plăci pe care le vei schimba în funcţie de concursul la care participi.

Un lucru foarte fain este că jocul nu urmează o linie bine determinată. Nu trebuie să faci ceva ca să deschizi o nouă locaţie. Dacă te plictiseşti de Alaska, poţi pleca în oricare din celelalte locaţii fără niciun stres. Totul este permis. Mai ales că nu trebuie să sari dintr-o competiţie în alta. Freeride-ul este la el acasă. De altfel, aşa vei şi intra în concursuri. În timp ce te dai pe zăpadă în modul freeride, ajungi într-un loc de pe pârtie unde se organizează o competiţie de grind. Te opreşti, te înscrii, schimbi placa şi le iei banii la fraieri. Te-ai săturat? Nicio problemă, pleci de acolo, te sui în elicopter sau în telecabină şi te dai pe partea cealaltă a muntelui. Fără restricţii şi fără niciun ameţit de manager care urlă la tine că trebuie să faci una sau alta pentru a-i pune o pâine pe masă.

Bătaie cu zăpadă!



Cine nu-i gata, îl iau cu placa

Una dintre cele mai mişto chestii din joc este faptul că poţi să faci oricând un bulgăre de zăpadă şi să îl pocneşti pe viteazul care trece în trombă pe lângă tine. Lucru foarte folositor, dar şi stresant, în concursurile de viteză unde totul este permis pentru a ajunge primul. Ba chiar primeşti şi puncte. Mai ales imaginaţi-vă ce mişto e în multiplayer, când un ameţit din Noua Scoţie e la 10 metri în faţa ta şi la 2 metri de linia de finiş, iar tu îl pocneşti cu un bulgăre în scufă şi treci pe lângă el, furându-i laurii victoriei. Priceless!

■ **Koniec**



alternativa



SSX ON TOUR

Deşi review-ul acestui joc nu îl veţi găsi în LEVEL, vă asigur că este cea mai bună alternativă pentru Shaun White Snowboarding. Unul dintre cele mai bune jocuri legate de jocul cu placa, rămâne unul dintre favoritele mele. Grafica, din nefericire, nu mai este la zi, jocul apărând în 2005 şi de aceea poate fi dat la o parte de cei care cer realism grafic, dar gameplay-ul este genial.

BUNE:
- grafica i se potriveşte ca o mănuşă
- gameplay-ul este demenţial
- poate crea dependenţă

RELE:
- unele dintre competiţii sunt prea grele
- poate grea dependenţă
- te dor degetele după ce joci mai mult de opt ore la rând

CONCLUZIE:



Un joc foarte bun şi care vine ca o gură de aer proaspăt pentru cei care gustă acest gen de jocuri. O grămadă de locuri prin care te poţi da, deşi la prima vedere pârtiile sunt limitate. Tot ce trebuie să faci este să explorezi. Grafica este excelentă, iar de la gameplay nu poţi cere mai mult. Un joc excelent, pe care merită să îl ai. Dacă ai şi un cont de Xbox Live!, distracţia este garantată.

9

GRAFICĂ	10
SUNET	08
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	--
IMPRESIE	09



Gen Sport extrem **Producător** Ubisoft **Distribuitor** Ubisoft **Ofertant** Ubisoft Romă nia Tel.021.569.06.00 **ON-LINE** www.shaunwhitegame.uk.ubi.com

Consolă PS3 oferită de Flamingo Computers

Fire Emblem Radiant Dawn

> **JRPG**
>
> Sau CRPG este denumirea dată RPG-urilor de consolă. Acestea se diferenţiază de cele „normale" printr-o atenţie mai mare acordată poveştii şi personajelor, lucru care impune însă, din păcate, o liniaritate sporită şi puţine opţiuni de personalizare a eroilor.
>
> Printre cele mai cunoscute care au încercat şi calea PC-ului sunt Anachronox şi Final Fantasy VII.

Ricoşeuri

Vreau să subliniez de la început faptul că cele trei pagini rezervate acestui joc nu-i fac cinste, pentru 1404 înţeleg, dar pentru un roman interactiv unde numai notiţele luate în timpul parcurgerii lui ocupă trei pagini, nu prea. Mă văd obligat să apelez la enumerări şi scurtături, iar asta contrastează foarte mult cu dimensiunile multilateral dezvoltate ale titlului.

Înainte de a-l porni, nu ştiam despre acest joc decât că este un JRPG foarte apreciat în Japonia şi că face parte dintr-o serie de suflet a lui Nintendo. O conjunctură ciudată însă l-a pus sub reflectoare şi m-a atras fără drept de apel: sub un preview pentru Shadow Dragon (versiunea actuală a jocului pentru DS), comunitatea vuia şi spera să fie mai uşor decât Radiant Dawn. „Cum…?"

Să zgâriem suprafaţa

Totul e debusolant la început, cu un univers deja dezvoltat în cele 10 părţi anterioare, cu reguli de joc proprii şi personaje cu peste 15 variabile de care trebuie să ţii cont. Eşti salvat parţial de tutorialul care acoperă fiecare aspect al jocului şi care poate fi accesat oricând în timpul luptelor şi de faptul că poţi cere, printr-o combinaţie de butoane, informaţii despre orice denumire sau număr de pe ecran.

Această claritate a datelor şi a efectelor armelor, statusurilor, bonusurilor etc. este rar întâlnită în RPG-uri, dar se integrează perfect aici, unde acţiunile se fac pe ture.

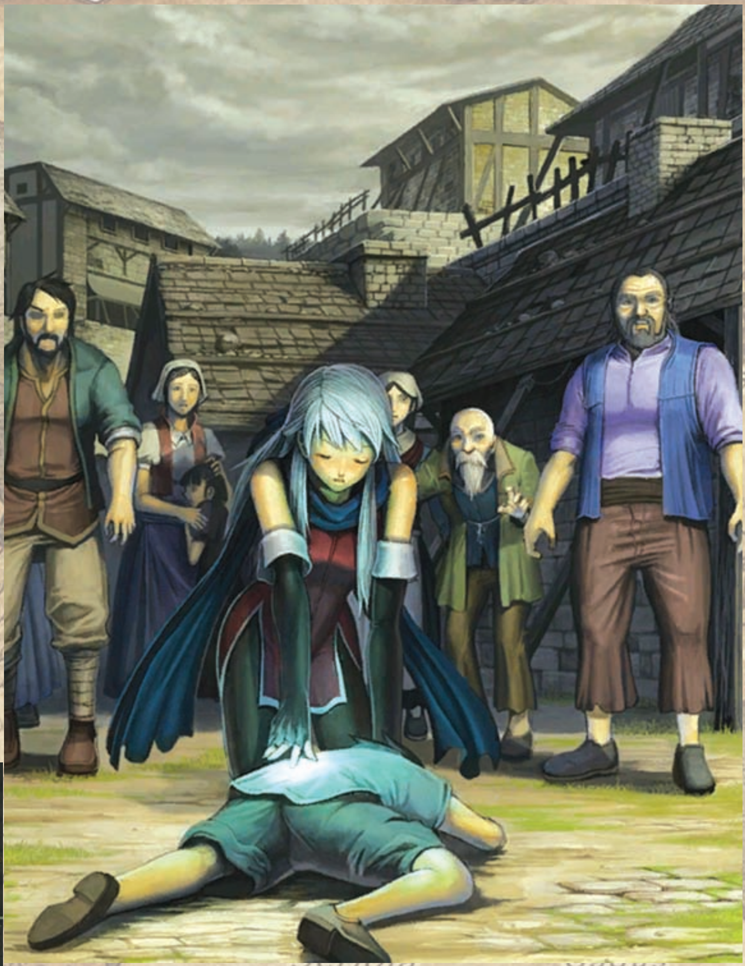
Sub acest aspect, lupta seamănă cu un şah cu sute de piese şi caracteristici şi „tot" ce trebuie să faci este să fii calculat şi atent la variabilele şi posibilităţile date, de la bioritmul eroilor care se schimbă la fiecare bătălie şi poate influenţa norocul şi precizia loviturilor, critice sau nu, până la tipul de teren: un tufiş, înălţimea sau vizibilitatea fiind bune modificatoare ale valorii raportului hit/miss.



En garde!

Alte variabile, la fel sau mai importante, sunt: viteza eroului care, dacă este mai mare cu patru decât a inamicului, va lovi de două ori; numărul de pătrăţele pe care personajele le pot traversa per tur; abilităţile, care pot fi învăţate (cumpărate, primite) şi permutate între eroi în bază, precum Paragon, care dublează experienţa câştigată în luptă sau Fortune, care îi împiedică pe atacatori să dezvolte un critical (3xDamage); afinitatea eroului şi bonusul primit de acesta dacă harta este de acelaşi tip; raza de atac şi triunghiul puterii armelor şi al vrăjilor, în care sabia bate barda, barda bate suliţa şi suliţa bate sabia, cu aceeaşi rotire în cazul magiei de foc, vânt, tunet sau viaţă, albă şi neagră; durabilitatea armelor şi a cărţilor magice, care au fiecare un număr prestabilit de lovituri după care… „cedează"; diferenţele de rasă cu abilitatea Laguz-ilor de a se transforma în animale puternice după un anumit număr de ture sau imediat, cu ajutorul poţiunii potrivite; suportul, asignat între doi eroi, care augmentează caracteristici-





le acestora când sunt unul lângă altul în luptă şi duce chiar şi la finaluri alternative pentru cei înfrăţiţi în acest mod şi aşa mai departe încă două pagini, pe care vă las pe voi să le descoperiţi.

Poveste şi personaje

Incredibil sau nu, nici lupta şi nici complexitatea tactică nu sunt definitorii jocului, Fire Emblem este un JRPG care se respectă şi, implicit, accentul este pus în principal pe poveste şi pe conturarea personajelor.

Primul capitol începe la trei ani după evenimentele din Path of Radiance (titlul anterior) în regatul Daein, unde facem cunoştinţă cu o bandă de hoţi de tip Robin Hood-ian, The Dawn Brigade, condusă de Micaiah şi fratele ei Sothe. Aceştia câştigă încet, încet încrederea populaţiei şi încep să comploteze împotriva regimului opresiv impus de garnizoana Begnion. Acţiunea explodează în momentul în care zvonurile despre un ultim moştenitor la tron se dovedesc adevărate şi Micaiah and co. pleacă în căutarea lui (Pelleas).

Nu regăsim motivele prosteşti prezente în alte jocuri precum super eroul care-i învinge pe toţi sau „obsesivitatea" răzbunării, povestea se alimentează şi este explicată logic, cu toate fazele necesare unei revoluţii, cu sentimentele contradictorii ale eroilor, cu întorsături de situaţie, cu greşeli tactice, cu etc. Ajungi la sfârşitul capitolului cu o trupă de luptători formată din zeci de oameni, fiecare cu povestea şi aspiraţiile sale.

Greul jocului nu vine neapărat din faptul că eşti împovărat tactic sau că AI-ul nu te lasă să-ţi tragi sufletul, ci din faptul că ajungi să ţii la soldaţii tăi şi vrei să-i vezi pe toţi în viaţă la sfârşitul bătăliei, aici moartea fiind ireversibilă.

QuickSave-ul, care poate fi făcut oricând în luptă, în versiunea europeană şi cea americană a jocului, te ajută şi nu prea. Dacă nu e făcut cu cap, te poţi trezi oricând în situaţii din care este imposibil de ieşit, fiind necesar un restart al nivelului pentru terminarea cu bine a acestuia.

Capitolul doi ne aruncă în regatul vecin, Crimea, unde Regina Elincia împreună cu fraţii ei prin alianţă (Lucia şi Geofrey) descoperă că nobilimea pune la cale o lovitură de stat şi iau măsurile necesare pentru a preveni un război civil.
Atmosfera aduce cu cea din cărţile lui Alexandre Dumas şi lucrurile se complică foarte mult la curte, cu secrete, cu răsturnări de situaţie, cu tot tacâmul.

În partea a treia schimbăm iar tabăra şi împreună cu Ike şi mercenarii lui participăm alături de Alianţa Laguz (triburi de oameni care se pot transforma în animale), la războiul acestora pentru independenţă/răzbunare, împotriva Begnion-ului.
Aici povestea pare împrumutată din cărţile lui C.S. Lewis (The Chronicles of Narnia) şi se discută mult despre onoare, xenofobie şi mândrie.

Vieţile eroilor din cele trei capitole încep să se întrepătrundă, iar în partea a patra avem un punct culminant, în momentul în care cele 70 de personaje jucabile ale jocului creează o atmosferă superbă şi te pun să alegi, deşi ştii că nimeni nu este bun sau rău şi toţi sunt prinşi în acest vârtej al vieţii şi al sentimentelor.



Topor pentru mâini, pe ăla pentru capete l-am uitat acasă

Tehnicalităţi

Dacă filmuleţele dintre capitolele jocului sunt făcute de cunoştinţa noastră anterioară Production I.G şi





sunt, ca de obicei, o desfătare vizuală, grafica suferă de sindromul GameCube, deşi cel-shaded este învechită şi prăfuită şi reuşeşte să nu deranjeze doar pentru că jocul este o strategie şi mai puţin un adventure. La fel se întâmplă şi cu sunetul, care ne „îmbie" cu efecte banale şi cu muzica, instrumentală spre clasică, de calitate, îngropată însă de repetitivitatea inerentă într-un joc atât de lung. Dialogurile sunt doar scrise şi este mare păcat pentru că având ajutorul unor actori buni, s-ar fi putut adăuga o dimensiune importantă personajelor.

Controlul este impecabil şi intuitiv şi nu foloseşte niciuna dintre abilităţile speciale ale remote-ului, însă în cazul de faţă e discutabil dacă este un lucru bun sau rău.

Neverending Story

Deşi timpul necesar terminării jocului este enorm, sunt destule momente în care trăieşti cu impresia că nu ai scos maximum din ce-ţi oferă şi o senzaţie continuă de „se putea mai bine" te însoţeşte până la sfârşit. Poate nu sunt eu un strateg destul de bun (deşi nu mi s-a părut nici pe departe atât de greu precum spunea lumea), dar tind să cred că această senzaţie este impusă şi dorită de producători. Fansite-urile spun că, la a doua parcurgere, jocul îţi deschide noi posibilităţi de a dezvolta povestea şi două noi personaje care erau doar NPC-uri iniţial. Modul Hard deblocat acum, cu imposibilitatea lui de a salva în timpul luptei, îmi face cu ochiul şi mă trage să formez căteva echipe mici de comando, superspecializate, însă îmi place să cred că am şi eu viaţă socială.

■ ncv



alternativa



VALKYRIA CHRONICLES

Noua generaţie de JRPG-uri tactice este aici, pentru mulţi, cea mai bună strategie a anului 2008, pentru alţii, în schimb, este cel mai bun RPG apărut până în acest moment pe PS3 şi, ca o ironie, pentru restul, un titlu de care nu au auzit niciodată.

Valkyria arată senzaţional şi are o poveste care nu pătează renumele RPG-urilor de acest tip, nu este o alternativă, este un must pentru iubitorii genului.

BUNE:
- Povestea
- Tactica
- Creionarea atentă a zecilor de personaje
- Lipsa unui rău absolut

RELE:
- Lipsa vocilor
- Monotonia bătăliilor în anumite momente
- Muzica repetitivă

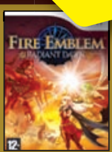
CONCLUZIE:



După ce termini Radiant Dawn, cuvinte precum epic sau saga capătă alte nuanţe. În acest joc se dezvoltă peste 100 de personaje, dintre care 70 pot fi şi jucate, ai nevoie de 100 de ore să-l termini, iar povestea se dovedeşte a fi un roman, cu patru volume.

8,2

GRAFICĂ	07
SUNET	07
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	10
IMPRESIE	09



Producător Intelligent Systems **Distribuitor** Nintendo **Ofertant** TNT Games, Tel. 021 330 17 19 **ON-LINE** www.fire-emblem.com

Consolă NITENDO Wii oferită de TNT Games


the best of E3
GAME CRITICS AWARD 08 WINNER
FEAR
KEEPS
YOU
ALIVE.
ONLY THE DEAD SURVIVE.
[24.10.08 : DEADSPACEGAME.COM]
18+
www.pegi.info
PC DVD ROM
PLAYSTATION 3
XBOX 360 LIVE
DEAD SPACE
© 2008 Electronic Arts Inc. EA, logo-ul EA logo şi Dead Space sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale Electronic Arts Inc. în S.U.A. şi/sau alte ţări. "PlayStation", "PLAYSTATION", " " sunt mărci comerciale înregistrate ale Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sunt mărci comerciale ale grupului de companii Microsoft şi sunt utilizate sub licenţă acordată de Microsoft. Toate Drepturile Rezervate. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deţinători.

Strong Bad's Cool Game for Attractive People



Episode 2: Strong Badia the Free

Un premiu pentru bun simţ

Asta ar merita scenariştii Chuck Jordan şi fraţii Chaps, dar şi producătorii Telltale Games şi Videlectrix, pentru felul în care au reuşit să asculte de gura comunităţii şi, mai ales, pentru modul în care au reuşit să transpună doleanţe în universul dat. Ei realizează foarte bine că cei care au cumpărat şi îşi mai bat şi capul să strige în gura mare ce nu le convine vor cumpăra din nou şi din nou, când vor observa că primesc exact ce îşi doreau.

Primul lucru observabil, care-ţi bucură… mintea, este povestea. Apăi dacă-n primul titlu am decis că până şi introducerea devine un spoiler odată prezentată, pentru că ar fi dezvăluit jumătate din acţiunea jocului, aici storyline-ul este atât de comasat încât intriga, în care se întâmplă la fel de multe lucruri câte se întâmplă în tot episodul unu, e numai bună de povestit. Ba chiar te identifică cu personajul, pentru că, scuzaţi-mi limitele, dar eu nu am reuşit să o fac anterior, când punctul de plecare era un e-mail în care eram întrebat de ce nu-l bat pe Homestar Runner „până-i sar mucii"? Iar răspunsul lui Strong Bad şi al meu, fi-ne-ar liniaritatea, a fost, da, de ce nu. Fără să mai luăm în considerare că Homestar este un nevinovat aproape retardat.

Învaţă să devii cool şi sexy

Acum însă… Strong Bad află cu stupoare cum că nu şi-a plătit taxele. Care taxe, întrebaţi? Cum care? Cele care trebuie plătite odată cu folosirea serviciului electronic de mesagerie. Legea se aplică instantaneu şi retroactiv şi este creaţia Regelui Oraşului, care nu doreşte decât o gustare cremoasă pentru fiecare e-mail trimis sau primit. Cu menţiunea că orice şpagă va fi mâncată, în faţa inculpatului, la proces.

Ahahaha, păi aşa da, dar staţi că nu s-a terminat, Strong Bad este pus sub arest la domiciliu cu o cureluşă explozivă în jurul gâtului şi aşa te trezeşti şi cu primul quest al jocului pe cap. Evadarea din propria casă.

Cum-necum reuşeşti să scapi şi imediat declari că Strong Badia (locul tău de joacă) a secesionat. Toată lumea este invitată în noul stat, dar, surpriză, fiecare pleacă la el în ţară/acasă şi te lasă cu buza umflată. Aici începe cu adevărat jocul şi „tot" ce ai de făcut este să convingi ţările să ţi se alăture pentru a detrona grasatoritatea.

Concession Stan-tinople

Începi să întrevezi alte caracteristici uşor modificate întru fericirea gamer-ului, cum ar fi rezolvările cu iz clasic, dar şi cu nerv ale puzzle-urilor sau o mai mare punere în valoare a actorilor care dau glas personajelor. Glumele şi apropourile politice şi economice sunt la tot pasul, la fel ca şi cele tocilăreşti, ce să mai… până şi răutăţile au scop şi sens. Chiar şi consola lui Strong Bad (un fel de Terminator, nu săriţi!!!) ţine să se facă remarcată, Math Kickers fiind un Duble Dragon în care luptătorii adună şi împart/scad lovituri câtorva ninja pentru a găsi rezolvarea unor ecuaţii.

Deşi Episode 2 se adresează în continuare în principal fanilor, aruncând în dialog zeci de referinţe pe care numai aceştia le înţeleg, el a devenit în acelaşi timp mai accesibil şi mai interesant.

Send to all

Acum vă rog să mă scuzaţi, trebuie să prind legătura de Poopslovakia, am o întâlnire importantă cu Baron van Flex-my-Pecs.

■ ncv



Me Strong! You bad!

EPISODE 2: ALL IN ONE

Episodul doi al seriei este singurul în care-şi fac apariţia toate personajele principale ale site-lui Homestar Runner. Cu liniuţă de la capăt într-o ordine (aproape) oarecare şi o descriere destul de subţire şi contestabilă:

Homestar Runner: Prostuţul grupului, mereu cu capul în nori, deschis şi „umanist".

Strong Bad: Ăla rău, atât de rău încât orice tentativă de a-l depăşi pe Homestar este sortită eşecului. A... şi cel care răspunde e-mail-urilor trimise de fani.

Strong Sad: Este fratele mai mic al lui Bad şi un suferind de depresie cronică. Una din ţintele preferate de miştocăreală pentru Bad.

Strong Mad: Este fratele mai mare, şi la propriu şi la figurat, al lui Bad, mereu nervos şi supărat.

The Cheat: (Cred că) este un motan intelectual de casă cu limbaj propriu care a ieşit dintr-un ou, cel mai bun prieten al lui Sad şi mingea de fotbal a lui Bad.

Marzipan: Este prietena lui Homestar, asta până se despart din nou, bineînţeles. O romantică şi o ecologistă, logic.

Pom Pom: Este cel mai bun prieten al lui Homestar, bila cu multe prietene şi cunoscătorul de arte marţiale.

The King of Town: Monarhul şi mâncăciosul oraşului Free Country, USA.

The Poopsmith: Angajatul pe viaţă al regelui, cel care se ocupă cu relocarea excrementelor din castel.

Bubs: Este omul bun la toate, dar mai ales vânzătorul de la chioşcul cu nimicuri la preţuri inacceptabile.

Coach Z: Este antrenorul complexului sportiv. Deşi nimeni nu ştie care-i este specialitatea.

Homsar: Este o greşeală de tipar.

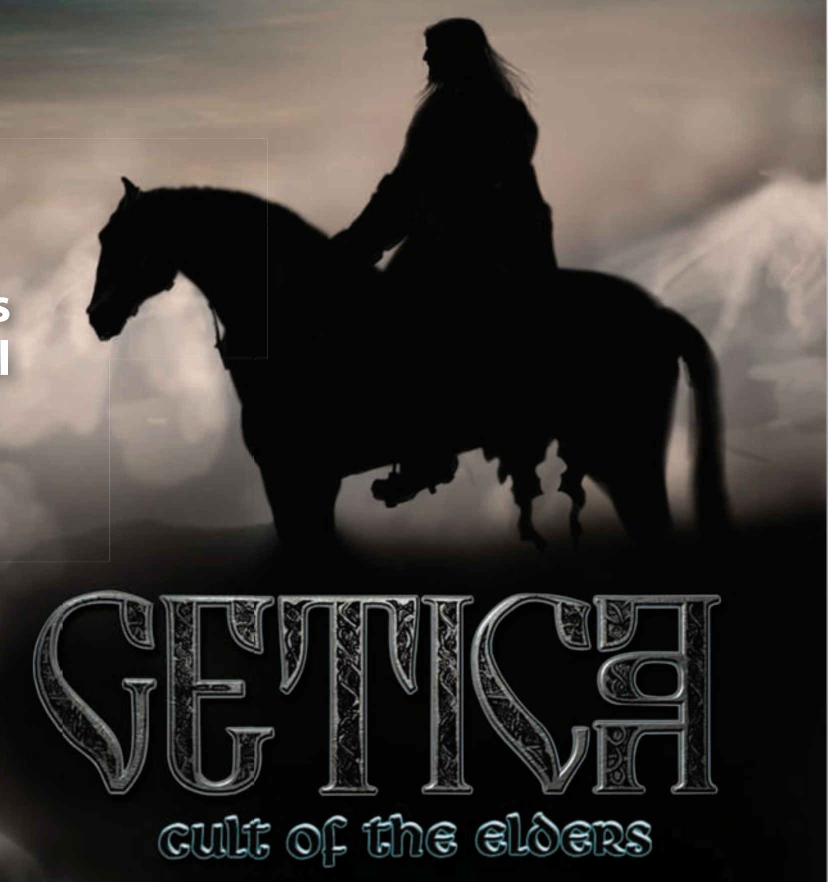


12+
www.pegi.info

PLAYSTATION 3

Run in Peace Presents

Cult of the Elders & Roman Wars starring in Getica – a miorythical project created and killed by Digital Summoners



Pe-un picior de playu,
Pe-un Windows de raiu,
Getica se naşte
Netu' să-l împroaşte
Cu multe idei
Despre erpegei.
Cu trei românei
Unu-i Şefean
Unu-i Programean
Şi unu-i Graficean.

Iar cel Graficean
Şi cu Programean,
Mări se spetiră,
Crieierii-şi munciră
Pe l'apus de soare,
Proiectu' să-mi omoare
Că greu era tare.
C-avea queste multe
Mecanisme culte
Personaje mândre
Şi grafici profunde



Dar cea Geticuţă,
A păţit bubuţă
De trei zile-ncoace
Gura îi cam tace
Echipa nu-i place.

-Geticuţă laie,
Laie bucălaie.
De trei luni încoace
Jocu-n budă zace
Grafica nu-ţi place
S-o fi-împotmolit
Proiectu-n vreun zid
Lenea te doboară
Mândră Geticoară?

-O laie!
Proiectu-i prea mare
O zic sus şi tare
Cum m-aduci la existenţă
Făr-un pic de experienţă?
Măcar joc mic de făceaţi
Să puteţi să-mi demonstraţi
Că ştiţi duce-un soft pe piaţă
Să scoateţi ceva verdeaţă.

Oameni mulţi să angajaţi
Din ai voştri români fraţi
Enginu' să-l dezvoltaţi.
Aşa, doar vă lăudaţi
Şi trăiţi în amăgire
Fără-a prinde chiar de ştire
Că un zmeu de erpegeu
Nu-i chiar treabă de un leu
Cere zeci de minţi fierbânde
Jucăuşe, ba cărunte.
Nu zic nu, ideea-mi place
Dar cu voi, nu am ce face.

Ş-uite-aşa se apucară
Şi un website programară
Vorbe multe-n el turnară
Şi desene, într-o doară:
Un solomonar
Ş-un moroi, murdar
Patru mândre zâne
Un topor ş-un câne
Badea Pădurean
Sorcerer Hultan
Şi Gebeleizis zece
Care mi-i întrece.

Două mari campanii
Între ele anii
Prima despre daci
Războinici dibaci
Şi a doua cu romanii
Ăia vechi, băi, nu ţiganii!
Getica să făurească
În uzina românească.

Trecu luna, săptămâna...
Duşi au fost cinci ani de-a rândul,
Iar pe website bate vântul.
Multe-aş zice, frăţioară:
Le-am scris, nu mă contactară.
Aşadar nu întrebaţi
Pagina o accesaţi
Că vorbeşte de la sine
Ştiind mai multe decât mine.

Ş-am încălecat pe-un par
Cu direcţia Primul Bar
Berea-n gât să mi-o îndes
Că românii n-au succes.
Şi de unde draci să aibă?
Ba-i vrăjeşte câte-o zgaibă

Ori n-au bani în buzunare
Sau o fi ţuica prea tare?
Şi se bat cu pumnii-n piept
Că ambiţii au, ce-i drept
Dar de Hăis şi până Cea
Îi cale lungă şi grea.

Mă înclin şi vă salut
Pontul că vi l-am vândut
Cu tristeţea de rigoare
Căci a mai pierit o floare.
O fi sau n-o fi păcat,
Eu tot m-am cam enervat
Getica am aşteptat
Buzele mi s-au umflat.

Caleb, groparul de serviciu

P.S. – Dacă vreţi să-nţelegeţi ceva, intraţi pe www.geticagame.com



Mud and Blood 2

Small scuad tactics

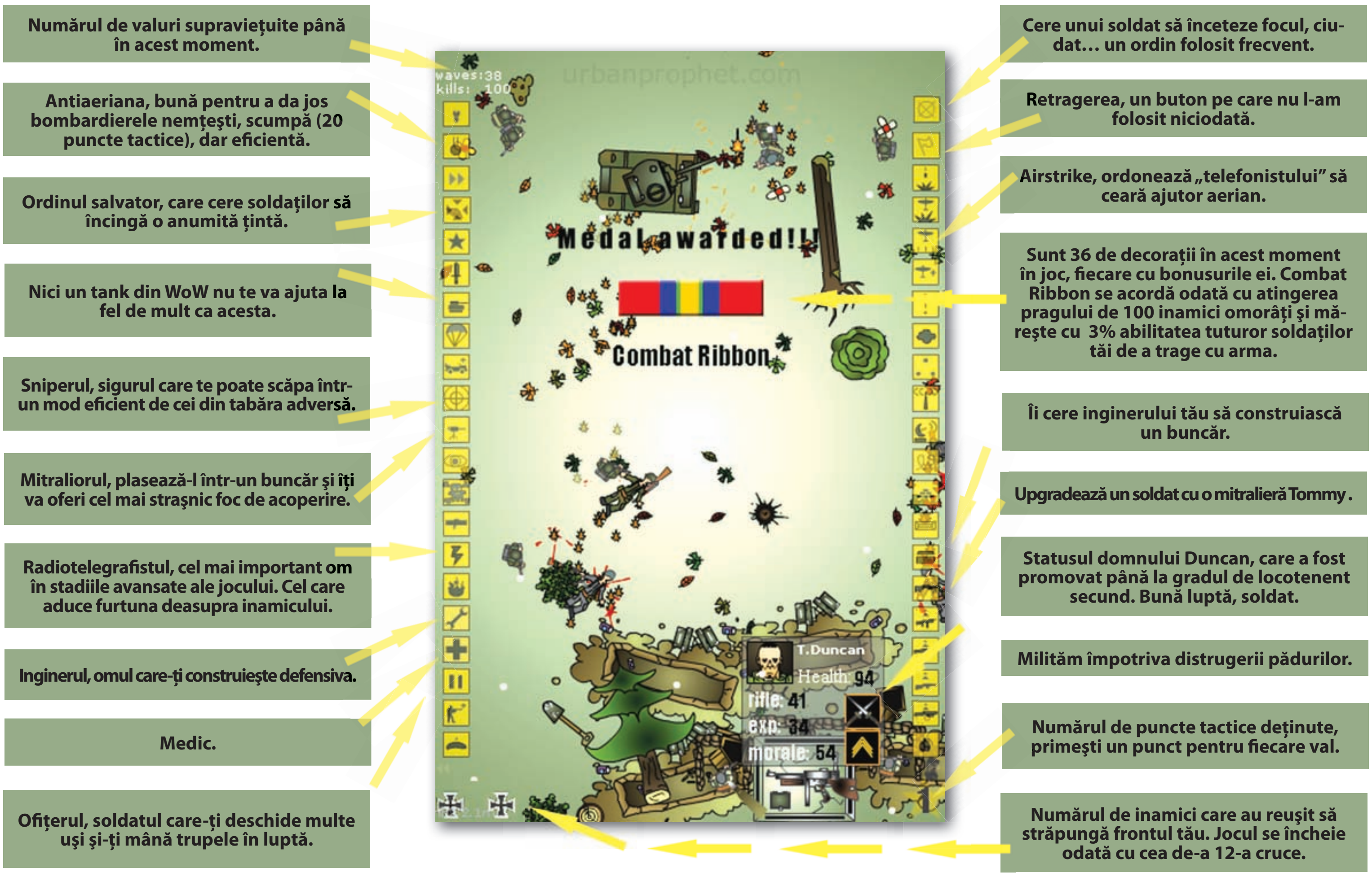
http://www.urbanprophet.com/mudandbloodz.html

„Acest joc nu te va trata corect!" Dacă ceva rău se poate întâmpla, se va întâmpla. Grenade prost aruncate, soldați în flăcări, foc încrucișat, bombe nimicitoare, trupe de elită parașutate în spatele liniilor, buncăre sfărâmate, totul este împotriva ta, ar fi bine să fii flexibil și să înveți din greșeli și din scrierile veteranilor.

Poate cel mai mare defect al defence-ului aici de față este dificultatea ridicată în stadiile incipiente. Jocul este construit în jurul unei comunități mature, ascultate, care știe să ceară, iar producătorul parcă se află într-o continuă competiție cu maeștrii scorurilor mari, pentru că, nu-i așa, dacă reușesc să supraviețuiască prea mult, înseamnă că undeva a greșit. Cum însă jocul se dorește cât mai veridic și are o complexitate ridicată, soluțiile nu sunt atât de simple. Rar am întâlnit oameni atât de pasionați de munca lor, care să accepte sfaturi și să încerce să îmbunătățească încontinuu formula. În momentul scrierii acestui articol, M.B.2 ajunsese la versiunea 2.2.1q și nu pentru că era plin de bug-uri, iar rezultatul este un joc căruia nu-i este rușine să stea lângă Company of Heroes, cu care de altfel se aseamănă în multe privințe.

E greu de descris în cuvinte într-un spațiu atât de mic felul în care se desfășoară luptele sau mecanica de joc, felul în care fiecare bătălie este diferită de cea anterioară sau modul în care jocul reușește să te impresioneze odată ce l-ai înțeles. Sunt, de asemenea, multe alte aspecte care trebuie subliniate, cum ar fi sunetul demențial, duritatea luptelor sau, pe partea negativă, faptul că rupe procesorul în două când acțiunea o ia razna. Mai bine vă las în compania unei mici „instrucții" care sper să vă atragă și a câtorva capturi de ecran care vorbesc de la sine despre intensitatea luptelor purtate pe acest front.

■ ncv









Mobile

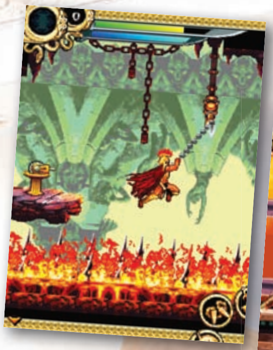
Hero of Sparta

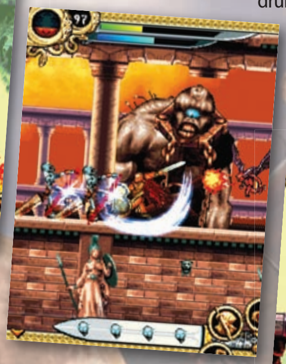
- PRODUCĂTOR Gameloft
- GEN Action/Adventure
- FORMAT J2ME

8,5

În vremurile de demult, spada şi magia rezolvau orice conflict. Acum, ca şi atunci, măcelul este inevitabil. Regele Argos a decis să curme existenţa unui cult malefic, ai cărui cotcodaci au pătat câmpiile Greciei cu sânge. Distrugând ultimul idol al zeului lor, l-a trezit la viaţă, acesta căutând răzbunare! Acum, soarta lui Argos este în mâinile pocitaniei, eroul fiind nevoit să evite moartea prin dezmembrare şi să călătorească de pe insula Oracolului, prin Atlantis şi Iad, până în Olimp, pentru a pune capăt aventurilor sale pe mobil. Piedică îi stau monştrii fenomenali ai mitologiei, coloşi şi ciclopi gigantici.

Pentru început, singura unealtă cu care poţi face cărare printre inamicii din joc este spada. Upgrade-urile ulterioare îl vor determina apoi pe erou să înveţe noi abilităţi, să completeze şi să-şi îmbunătăţească arsenalul. De remarcat că jocul salvează automat progresul la intervale suficient de scurte pentru a nu te determina să-ţi smulgi părul din nas de nervi că ai murit ca un bleg, iar acum, vezi Doamne, trebuie să repeţi traseul parcurs în ultimele cinci minute. Mai dificil este să prinzi momentul în care ţi se dă şansa să execuţi un combo şi să le dai adversarilor mucul folosindu-te de „super might", acţiune disponibilă prin apăsarea unei anumite taste. Iar tot măcelul ăsta se derulează pe un fundal grandios, un veritabil tablou pe care îl admiri centimetru cu centimetru, din două perspective diferite - vedere de sus, în timpul acţiunii la sol, şi vedere din lateral, în cazul căţărării pe stânci. Altceva... A, acţiunea propriu-zisă! Hero of Sparta nu este genul de joc ce poate fi terminat prin apăsarea unei taste în neştire (love that 5...), deoarece gameplay-ul implică puţină strategie şi gândire, mulţumită elementelor de platformă şi puzzle-urilor (uşurele) ce se cer rezolvate.







Pe lângă gameplay-ul complex, Hero of Sparta ne întâmpină şi cu un „catalog" de creaturi memorabile. Din acest punct de vedere, fanii mitologiei greceşti au ce savura la drum lung, iar cei care au jucat cel puţin un joc din seria God of War se vor simţi ca acasă jucând Hero of Sparta.

■ mOBi

Tomb Raider Underworld

- PRODUCĂTOR EA Mobile
- GEN Action/Adventure
- FORMAT J2ME

7,5





Cele mai recente peripeţii ale nurliei eroine (Lara Crof, doh!) îşi fac intrarea şi pe platformele mobile, un mediu nou prin care să-şi caute la nesfârşit mămica dispărută şi din care nu aveau cum să lipsească cavernele subterane, puzzle-urile, salturile acrobatice de la o bârnă către un perete de stâncă şi împuşcăturile de rigoare.

Jocul este 3D, însă Lara nu se bucură de toată libertatea de mişcare cu care ne-a obişnuit, din cauză că, de cele mai multe ori, deplasările ei printr-un nivel se rezumă la un du-te vino când înainte, când înapoi, dar mai puţin în lateral. O poate face şi astfel, dar numai în cazul „balansării" pe marginea stâncoasă a unui hău şi când ia poziţia de tragere. În schimb, acrobaţiile şi echilibristica sunt la ordinea zilei.



Salturile peste obstacole sunt, în general, uşor de executat, necesitând apăsarea unui singur buton, căţărarea fiind puţin mai complicată, deoarece trebuie să apeşi tastele numerice indicate pe ecran cât mai repede posibil pentru a nu asista la căderea Larei în gol. Şi cum degetele mele sunt prea mari, iar tastele telefonului prea mici...

Deloc surprinzător, puzzle-urile sunt cu duiumul. Imediat după completarea unuia, acesta va fi deblocat pentru a putea fi jucat la liber, independent de jocul principal, existând chiar şi posibilitatea deblocării unui nivel din joc ce trebuie parcurs contra-cronometru, aspect care îi dă jocului o doză de rejucabilitate. La rândul ei, explorarea reprezintă unul dintre cele mai plăcute aspecte ale jocului, chiar dacă mediul nu este prea deschis unei astfel de îndeletniciri, singurul aspect mai puţin reuşit al acestuia fiind pac-pac-ul, în ciuda faptului că Larei i se oferă o mai mare libertate de mişcare în acest caz. Problema îşi arată colţii în clipa în care apar mai mulţi atacatori pe ecran la un moment dat, situaţie în care Lara evită cu greutate proiectilele ce-i vânează bustul sau deloc. Unde mai pui că învingerea unor inamici presupune apropierea la limită de aceştia pentru a-i atinge cu ceva.

Un alt aspect pozitiv îl constituie checkpoint-urile presărate cu dărnicie de-a lungul nivelurilor, de unde reiese că putem juca şi în reprize scurte, atunci când timpul ne presează, fără a pierde din progres.

Luat ca un întreg, jocul este mai mult decât suficient pentru a ne ţine ocupaţi de-a lungul unei călătorii cu trenul pe infrastructura obosită a patriei. Dacă în primă fază dezamăgeşte, avem tot timpul din lume să-l îndrăgim. Nu de alta, dar la ce viteză au troşcoletele noastre...

■ mOBi

JOCUL ANULUI 2008

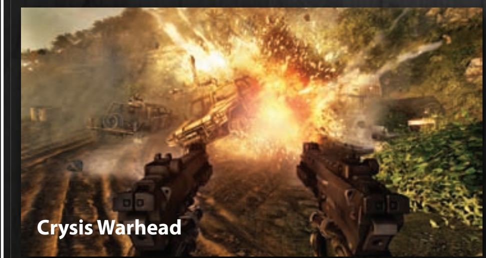


SHOOTER

S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY & CRYSIS: WARHEAD



Producător GSC Game World **Distribuitor** Deep Silver



Producător Crytek **Distribuitor** EA

La această categorie nu am putut face o departajare semnificativă între primele două locuri, motiv pentru care am decis să oferim titlul de shooter al anului 2008 ex aequo ambelor jocuri care ne-au impresionat cu adevărat, fiecare în felul său: "S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky" și "Crysis Warhead". Argumentele comune ale amîndurora au fost: calitatea simulării armelor și a oponenților artificiali (chiar dacă aceștia nu au demonstrat calitățile celor din seria F.E.A.R.) și felul în care producătorii lor au dat atenție detaliilor, atît în designul de nivel, cît și în crearea unor momente de joc care rămîn în memorie. Crysis Warhead a marcat puncte la capitolul acțiune, în timp ce Stalker CS a adus atmosferă, artă vizuală, și cîteva elemente de gameplay originale, cum ar fi recuperarea artefactelor și upgradarea echipamentului.

MENȚIUNE ONORABILĂ - Fallout 3

STRATEGIE

SINS OF A SOLAR EMPIRE



Producător Ironclad **Distribuitor** Kalypso Media

Într-un viitor pe care ni-l dorim cu toții, lucrurile merg prost. Asta pentru că acei combatanți sunt înarmați până-n dinți și dotați cu tehnologie peste puterile noastre de înțelegere (chiar și peste cele ale producătorilor jocului). Sins of a Solar Empire este un fel de parte de multiplayer pe care ne-am fi dorit-o pentru Homeworld, cu diferența că scara este dusă la absurd în ceea ce privește numărul de unități pe metru cub, tactici posibile, capacitate de dezvoltare și extindere. Și să nu credeți că am uitat de grafică, pentru că pe lângă o realizare tehnică de excepție, pentru prima dată într-un joc spațial îți poți configura universul să arate realist – adică negru, pustiu și înghețat.

MENȚIUNE ONORABILĂ - King's Bounty

ROLE PLAYING GAME

FALLOUT 3



Producător Bethesda **Distribuitor** Lunch PR

The RP force was weak with this year. Adică nu prea am avut de unde alege. Iar dintre cele apărute, într-adevăr, Fallout 3 stă bine-mersi în fruntea plutonului, detașat, în ciuda tuturor criticilor pe care le-ar putea primi vreodată. Într-un an în care s-ar fi bătut cu vreun Baldur's Gate 2, Planescape Torment sau chiar Gothic 2, n-ar fi avut nicio șansă, chiar dacă este joc per total bun; ca RPG, e pur și simplu trist. Așadar, vă prezentăm RPG-ul lui 2008. Motto: chioru-i rege-n țara orbilor.

MENȚIUNE ONORABILĂ - Mass Effect

TROFEUL SANKT PAULI

MASS EFFECT



Producător Ironclad **Distribuitor** Kalypso Media

Aproape că s-a aruncat în fața mea, apucîndu-mă cu putere de umăr: "Haide, iubițel, cu mine! O să te coste cît un joc video..." Apoi a scos un laptop și mi-a arătat ce critici pozitive are pe net, și cît de încîntați sînt băieții care o frecventează. Eu am dat să trec mai departe. S-a proptit și mai tare în umărul meu. Mi-a șuierat că dacă îi mai dau cîțiva euro în plus, o să fie ca la carte - șoapte fierbinți, orgasm cu țipete, mîngîieri drăgăstoase. Am clătinat din cap, cu scepticism. Mi-a zis că vine cu tot departamentul de marketing în patul meu. Era disperată, cred că îi era foame tare, deși era limpede că e putred de bogată. Nu o mai sătura Dumnezeu de bani. I-am spus: "Auzi tu, babiloanco, pe lîngă tine pînă și proasta de Fallout 3 e gheișă!" S-a făcut verde la față cînd m-a auzit. Dar în lumina roșie a felinarelor de pe chei, chipul îi părea, mai degrabă, căcăniu.

ACTION
GEARS OF WAR 2



Producător Epic Games **Distribuitor** Microsoft

Să-ţi feliezi adversarii cu drujba ce a înlocuit baioneta de pe puşca de asalt a viitorului a fost una dintre îndeletnicirile de bază în Gears of War, însă al doilea joc din serie duce lupta corp la corp la un nou nivel, acum şi cu scuturi vii. Am ales Gears of War 2 pentru că este cel mai sângeros, intens, demenţial şi antrenant joc de acţiune ce ne-a trecut prin mâini, foarte distractiv atât în single player, cât şi în multiplayer, exact aşa cum îi stă bine unui joc de acţiune. Este spectaculos din punct de vedere vizual şi satisfăcător din toate punctele de vedere, Epic Games îmbunătăţind substanţial reţeta originlă. Ocazional, acţiunea devine atât de intensă încât abia apuci să-ţi tragi respiraţia între două schimburi de focuri, iar cut-scen-urile portretizează cu succes o poveste remarcabilă. Este ca şi cum ai face parte din distribuţia unui film de acţiune.

MENŢIUNE ONORABILĂ - Grand Theft Auto 4

ADVENTURE
SAM & MAX SEASON 2



Producător Telltale Games **Distribuitor** Atari

Am luat la puricat toate jocurile adventure care s-au cuibărit în paginile revistei şi am avut o mică revelaţie. Când ai „interogat" peste paisprezece titluri într-un singur an, e clar că genul nu e mort. Genul adventure e cât se poate de viu, singura lui problemă ar fi că răspândeşte un uşor iz de cadavru. Benoit Sokal a dat-o cu turnul în baltă, Nancy Drew o freacă adolescentin, detectivistic şi misterios dar total neinteresant şi aşa mai departe. În aceste condiţii nu ne-a fost greu să acordăm premiul pentru cel mai bun adventure unui clasic în (mai corect ar fi „revenit la") viaţă, Sam & Max. Sezonul Deux, că el ne-a descreţit frunţile şi ne-a încreţit şi mai mult circumvoluţiile. Menţiunea onorabilă (sună mai bine decât Locul 2) merge la A Vampyre Story, un quest de inspiraţie lucasiană care mi-ar fi căzut cu tronc dacă piraţii n-ar fi mai cool şi mai aspri decât vampirii.

MENŢIUNE ONORABILĂ - A Vampyre Story

FIGHTING
SOUL CALIBUR 4



Producător Namco Bandai **Distribuitor** Ubisoft

Deşi nominalizările pentru jocul anului la categoria Fighting nu au fost numeroase, Soul Calibur IV a reuşit să iasă în faţa competitorilor în mod detaşat. Cu un număr destul de mare de luptători pus la dispoziţia jucătorilor, fiecare poate con trola caftangiul ce i se mulează exact ca o mănuşă. Efectele spectaculoase şi locaţiile interesante, ba chiar şi un mic simulacru de single player, au propulsat jocul în topul preferinţelor noastre.

MENŢIUNE ONORABILĂ - Super Smash Bros. Brawl

ARKADI ŞI BORIS RECOMANDĂ
HARD TO BE A GOD



Producător Akella **Distribuitor** Ascaron Nobilis

Deşi ar putea fi trecut cu vederea ca fiind un RPG minor, "Hard to be a God" are ceva aparte de oferit, atît ca gameplay, cît şi ca story, dialoguri, grafică şi atmosferă. De altfel, acesta pare să fie un dar al multora din jocurile provenite din spaţiul ex-sovietic - vezi şi jocul anului... Iar dacă la toate astea adăugăm faptul că este inspirat din creaţia fraţilor Strugatki, adică din romanul "E greu să fii zeu", se conturează un titlu care merită o menţiune specială, odată cu apariţia lui în spaţiul nevorbitor de rusă în anul 2008.

TECHNO VIKING APROBĂ
MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES





Producător Pandemic **Distribuitor** EA

Dacă Techno Viking aprobă, cine suntem noi să ne punem împotriva Nordului? De ce aprobă? Întrebaţi-l pe el, dar eu n-aş face-o în locul vostru. Se enervează uşor şi noi am auzit că l-ar fi bătut pe Chuck Norris la şah. Sau cu tabla de şah, nu ţin minte exact.

MMOG
WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING



Producător GOA **Distribuitor** Mythic

Anul acesta au văzut lumina zilei două dintre MMORPG-urile anunţate de ani buni şi care se anunţau un contracandidat serios World of Warcraft-ului. Cu toate aceste pretenţii, ele nu au reuşit să facă mare lucru împotriva colosului WoW, dar au prins şi ele un pic din bulele de şampanie destinate campionilor. Warhammer Online a fost de departe cel mai bun, cu toate că Age of Conan promitea mai mult.

MENŢIUNE ONORABILĂ - Age of Conan: Hyborian Adventures

MULTIPLAYER
LEFT 4 DEAD



Producător Valve **Distribuitor** EA/STEAM

Conflictul om vs. zombie e etern. Cine a pus omul în vârful lanțului trofic e clar că n-a luat cina la lumina lanternei cu o nemoartă pământie, foarte sensibilă, cu un suflet maaaaare de tot și dinți ascuțiți. Left 4 Dead, shooter-ul multiplayer născut și crescut în bătătura oamenilor care au pus umărul la propășirea fenomenului CS, exploatează la sânge mitul nemortului păcălit (și mai apoi decapitat, ars, pulverizat etc etc) de om și ne oferă o experiență multiplayer de vis. Un vis cu zombie, bineînțeles. Mențiunea onorabilă se îndreaptă încet încet spre Crysis Warhead. Și coreeanul tot un fel de zombie superspecializat e...

MENȚIUNE ONORABILĂ - Crysis Warhead

SIMULATOR AUTO/MOTO
GTR EVOLUTION



Producător SimBin **Distribuitor** Atari/STEAM

Deși i-a dezamăgit pe cei care voiau GTR 3, Evolution reușește să ofere destul de multă distracție și suspans în așteptarea adevăratului (viitor) devorator de timp și nervi. Noul mod, WTCC Extreme, nu numai că este foarte distractiv, ba chiar a fost luat în vizor de către oficialii WTCC. Partea grafică, deși nu a îmbunătățit jocul prea mult, este încă frumoasă, sunetul de calitate, iar controlul de zile mari. Una peste alta, GTR Evolution este exact pauza de care avea nevoie SimBin și addon-ul de care aveam noi nevoie ca să nu ne mai roadem unghiile în așteptarea lui GTR 3, iar noi îl premiem pentru că este jocul care ne-a injectat cea mai mare doză de realism în materie de curse auto în 2008.

MENȚIUNE ONORABILĂ - STCC: The Game

ARCADE AUTO/MOTO
RACE DRIVER GRID



Producător Codemasters **Distribuitor** Codemasters

GRID reușește să aducă un aer proaspăt unei piețe până de curând dominate cu autoritate de EA. Decizia celor de la Codemasters, care au optat pentru mai multe discipline în defavoarea uneia singure lucrate foarte bine, poate părea o idee rea, însă trebuie să ținem minte că GRID a fost realizat în primul rând pentru a ne distra. GRID nu încearcă să-i detroneze pe maeștrii simulării de la SimBin, ci este exact genul de joc pe care să-l pornești atunci când vrei să te relaxezi, singur sau în compania unor prieteni.

MENȚIUNE ONORABILĂ - Pure

CEL MAI BUN EXPANSION
WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF LICH KING



Producător Blizzard **Distribuitor** Vivendi

Toți deja știți că WoW a devenit pentru mulți un stil de viață. Milioane de jucători se întâlnesc zi de zi online pentru a mai cafti un gnom sau a mai da jos un boss de prin cine știe ce instanță. Blizzard a ieșit din nou înaintea lor cu un expansion ce le mai dă un os de ros pentru o bună bucată de timp. Cel mai cel și cea mai cea.

MENȚIUNE ONORABILĂ - Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir

SUNET
DEAD SPACE



Producător EA **Distribuitor** EA

Se spune că în spațiu nu te-aude nimeni. Minciuni. În spațiu te-aude dușmanul. La rândul tău, tu îl auzi pe el. El ia măsuri. Îl auzi cum ia măsuri. Îl auzi cum îți ia măsura. Și uite-așa începe o joacă „de-a v'ați auzitelea" care nu se încheie decât atunci când unul dintre voi damblagește. În cazul meu n-a damblagit nimeni, dar nici mult nu mai era. Chiar dacă n-avem de-a face cu un altfel de Thief (unde sunetul era un personaj la fel de important ca și Garrett), Dead Space este o adevărată desfătare pentru urechea unui amator de senzații auditive. Tari.

CEL MAI BUN SIMULATOR SPORTIV
FIFA 09



Producător GOA **Distribuitor** Mythic

De când lumea și pământul seria FIFA domină clasamentele jocurilor simulatoare de fotbal. Cu toate acestea, în ultimii an a intrat în declin, iar inamicul său numărul 1, Pro Evolution Soccer, venea puternic din spate. Dar cei de la EA au reușit să ne lovească anul acesta cu o nouă versiune a jocului ce ne-a pocnit fix în moalele capului. FIFA a redevenit cel mai bun.

MENȚIUNE ONORABILĂ - Shaun White Snowboarding

JOCUL ANULUI 2008

GRAFICĂ
S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY

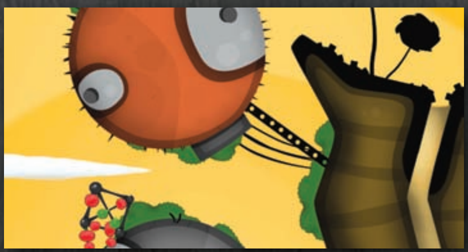


Producător GSC Game World **Distribuitor** Deep Silver

Clear Sky nu ne-a dat atîtea bomboane pentru ochi precum alte jocuri (Crysis Warhead included), cît a oferit un mediu vizual extraordinar de bine închegat, al cărui argument de forță, pe lîngă detaliu și realism, l-a constituit frumusețea deosebită. Caracterul pictural al anumitor zone din joc, vădit create pentru a genera feeling, atmosferă, a adus plusul de artă vizuală prin care S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky s-a remarcat între jocurile anului 2008. Pe locul al doilea am plasat Assasin's Creed (vezi fortăreața Asasinilor și panorama Damascului pentru justificarea deciziei noastre).

MENȚIUNE ONORABILĂ - Assassin's Creed

INDIE
WORLD OF GOO



Producător 2D Boy **Distribuitor** 2D Boy

Un joc aidoma protagoniștilor săi: flexibil, simpatic, zglobiu și fermecător, precum o biluță de mâzgă. Inteligent și provocator, dar nu te poți supăra pe el. Divers, bine închegat, fără autoplagieri și repetiții inutile (nu ai niciodată senzația „been there, done that"), motiv pentru care unii l-ar putea considera scurt. Varsă-n urechi o coloană sonoră genială, memorabilă și mustește de vitalitate și coerență atât în amănunt cât și în ansamblu. Simplu și frumos: așa se fac jocurile bune!

MENȚIUNE ONORABILĂ - Mount & Blade

PREMIUL DE 1€ ÎN VALOARE DE 1$
VALVE - STEAM

Nu puteam lăsa neobservată și nerăsplătită ultima lor mișcare, drept pentru care am premiat-o. Așadar, premiul de un Euro, care la ei valorează un Dolar, îi este acordat lui Valve pentru tratamentul corect aplicat Comunității, de care beneficiază până și Norvegia, care, se știe, n-a pus botul la globalizare, nu folosește Euro și nu percepe TVA pentru softul cumpărat on-line.

STORY LINE
WORLD OF GOO



Producător 2D Boy **Distribuitor** 2D Boy

Știu, veți râde, însă mica poveste pe care jocul o servește prin intermediul semnelor și pe care o transpiră prin toți porii este de departe cea mai interesantă creație de anul acesta. Este cu adevărat nevoie de mii de amănunte picante, ițe, complexitate și dramatisme de doi lei ca să-ți duci publicul cu gândul departe? Evident, nu. Iar WoG, prin mijloace simple dar inspirate, îndeamnă la contemplare și introspecție, printre rânduri, cu un fler pe care de puține ori mi-a fost dat să-l văd într-un joc.

ANOTHER BRICK IN THE WALL
LEGO BATMAN



Producător TT Games **Distribuitor** Warner Bros.

N-a avut tot ce-i trebuie pentru a câștiga premiul cel mare la categoria Action, dar nici în fundul gol nu-l puteam lăsa. Cine credea că trei jocuri LEGO i-au secătuit de idei pe cei de la Traveller Tales, s-a înșelat. Cărămidă cu cărămidă, hohot de râs cu hohot de râs, britanicii au clădit un action proaspăt, solid, amuzant, pe care ți-e mai mare dragul să-l joci alături de copilul tău imaginar.

TROFEUL DE 3 ORI STELUȚE
STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED



Producător LucasArts **Distribuitor** Renegade PR

Din nefericire, nu a avut loc pe podium la Cel mai Bun Action, dar SW: The Force Unleashed merită măcar un premiu de consolare. Un pic de RPG, o poveste interesantă, o tonă de acțiune, multe luminițe și o sumedenie de steluțe frumos lucitoare fac jocul o aventură plăcută. Atât de plăcută încât odată terminat, l-am mai luat la o tură de ring.

DEZAMĂGIREA ANULUI
FALLOUT 3



Producător Bethesda **Distribuitor** Lunch PR

Deși a ieșit cel mai bun RPG și runner up pentru cel mai bun Shooter, Fallout 3 este o foarte mare dezamăgire. De ce? Stilul de joc abordat nu îi dă dreptul de a purta numele de Fallout. Fallout era altceva. Fallout era despre strategie pe câmpul de luptă, despre aventură, despre multilateralism. Acum Fallout 3 este un Shooter. UN SHOOTER! Oricine este bun la Counter Strike îl poate termina după o jumătate de oră de antrenament. Iar VATS... ce-i aia VATS?, te poate întreba cel pentru care Fallout 3 este primul Fallout pe care a pus mâna. Pe când VATS era cel mai bun prieten al nostru în primele aventuri povestite la gura vault-ului. Rușine! The cake is a lie!

SPOR DE NATALITATE ȘI INDEMNIZAȚIE PENTRU ÎNTREȚINEREA COPILULUI
SPORE



Producător EA **Distribuitor** EA

... și Will Wright i-a spus lui Spore: „Crește, înmulțește-te și umple pământul". Spore, copil cuminte cum e el, dă semne că se va divide mai rapid decât o amibă în călduri. Cu gândul la zecile de copii care îi vor umple ograda cu râsete zglobii, îi acordăm sporul de natalitate și indemnizația pentru întreținerea copilului. Sfârfarlică, na la tata din supa primordială!

HARDWARE
APPLE IPHONE 3G



Toată lumea cunoaște nebunia ce s-a creat în jurul lui, toată lumea dorește să îl aibă în buzunare, toată lumea vrea să beneficieze de nenumăratele beneficii pe care le oferă. Ce-i drept, anul 2008 a fost unul foarte bogat pentru iPhone și în aceeași măsură pentru Apple. Deja internetul geme de aplicații dedicate acestui fenomen și credeți-ne, multe dintre ele sunt g.e.n.i.a.l.e.. Așadar, indifferent că alegeți varianta de 8 sau 16 GB, satisfacția este garantată.

JOCUL ANULUI 2008

KING'S BOUNTY: THE LEGEND

În mod ciudat, pentru a doua oară la rând am fost deosebit de paşnici când a venit vorba să alegem Jocul Anului 2008. Marius a fost cuminte, nu ne-a făcut din vorbe şi/sau priviri, Koniec a aprobat ideea cu entuziasm, eu îmi scriam deja textul pe care-l aveţi în faţă, iar KiMO a analizat cuminţel situaţia şi, ca un tătuc binevoitor, a binecuvântat alegerea noastră, a tuturor. Caleb a făcut puţină zarvă, dar era deja în minoritate aşa că l-am lăsat să vorbească fără să-l ameninţăm (prea convingător) cu moartea. Aşadar, marele câştigător al anului 2008 e colorat, e rusesc, iar când l-am pornit m-a cuprins o căldură plăcută, ca atunci când consumi o cinzeacă alături de un vechi prieten pierdut şi regăsit. Nu, nu e gazul rusesc, dar pentru o perioadă destul de lungă s-a dovedit a fi indispensabil. King's Bounty, darul Mamei Rusii pentru foştii săi vecini şi prieteni, este jocul care a reuşit să ne convingă pe toţi că premiul cel mare i se cuvine. Cum? Simplu. Mă voi cita cu neruşinare: „King's Bounty: The Legend se înscrie perfect în stilul rusesc. E de o sinceritate dezarmantă care te izbeşte încă din meniul principal. Culorile, stilul grafic uşor copilăresc, „geeky", mai că nu strigă: ia-mă acasă cu tine! Şi îl iei, că ţi-e dor de vremurile când instalai cu mâna tremurândă un joc nou. Aşa se făceau jocurile pe vremuri, când gaming-ul nu era casual, când noi nu eram decât o bandă de „tocilari" veseli, iar producătorii, „inadaptaţi" asemenea nouă, trebuiau să ne facă pe plac dacă nu vroiau să ne transformăm într-o bandă de tocilari trişti şi violenţi. King's Bounty: The Legend nu e doar un simplu joc fantasy rusesc. E însăşi definiţia fantasy-ului rusesc. E deosebit de drăgălaş, amuzant, uşor „campy", cât să nu-i strice, trezeşte nostalgii şi te poate face să uiţi de tine cu orele, dacă nu chiar cu zilele. În ciuda „ambalajului" aparent copilăresc, e unul dintre cele mai bune jocuri pe care le-am jucat în ultimul timp. Am zis!









JOCUL ANULUI 2008

THE END

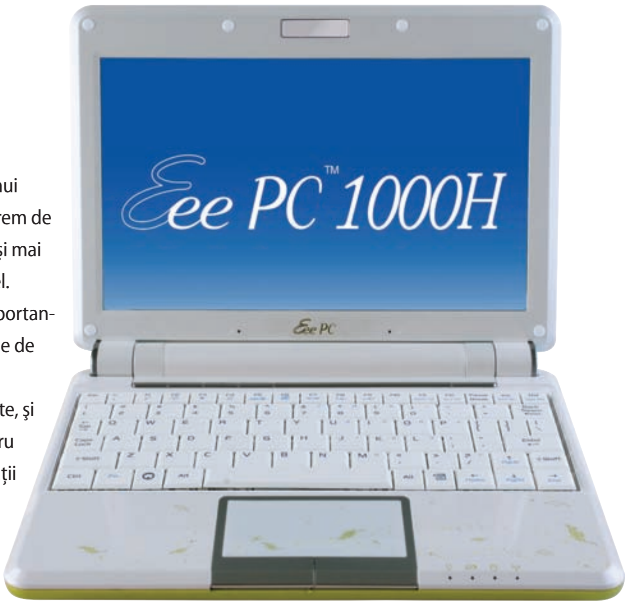
Asus Eee PC 1000H - BLK073X

Iată că zvonurile nu au rămas simple vorbe şi într-un final s-au adeverit. Cei de la Asus au continuat producţia de Eee PC-uri, astfel că, în acest moment, există pe piaţă modele mult îmbunătăţite faţă de ceea ce s-a lansat în urmă cu ceva timp. De această dată, vorbim despre acelaşi Eee PC pe care îl ştiţi, cu ale lui dimensiuni „standard", însă cu îmbunătăţiri majore în… interior. Primul lucru care iese în evidenţă este ecranul LCD, ceva mai mare şi mai performant. Este vorba de un model de 10 ţoli, cu rezoluţie nativă de 1024 x 600 dpi.

Cam atât cu diferenţele exterioare. Ceea ce e cu adevărat interesant se întâmplă în interior. Noua platformă pentru mini-PC-uri a celor de la Intel ce are în centrul atenţiei procesorul Intel Atom este aici, prezentă la datorie. Frecvenţa de lucru a acestui procesor este de 533 MHz, însă varianta de Windows XP Home Edition ce se livrează preinstalat rulează fără probleme. Asus Eee PC 1000H - BLK073X beneficiază de această dată de o capacitate mult mai mare de stocare. Implementarea unui HDD cu interfaţă SATA de 160 de GB este extrem de facilă. Spaţiu mai mare de stocare înseamnă şi mai multe aplicaţii ce pot fi instalate şi rulate pe el. Memoria internă, un element de maximă importanţă, totalizează 1 GB şi este formată din module de tip DDR2.

La fel ca şi în cazul modelelor precedente, şi aici putem vorbi de o conectică bogată. Pentru conexiuni la internet putem opta pentru soluţii cu sau fără fir, iar pentru transfer de fişiere Asus Eee PC dispune de un modul Bluetooth sau ceva mai rapid… un card reader inclus.

Datorită configuraţiei sale, consumul de energie este mult mai redus decât în cazul unui laptop obişnuit, iar acumulatorul standard inclus, cu ale sale 6 celule, poate menţine „on-line" această bijuterie aproximativ 5 ore-5 ore jumătate.



Asus Eee PC în această configuraţie poate fi achiziţionat în două variante de culoare, fine ebony şi pearl white.

Ofertant: Ultra PRO Computers, **Preţ:** 1830 Lei

Apple iPod Touch 16 GB



Nu ştiu să existe un player MP3 mai cunoscut pe lumea asta decât iPod-ul. După cum bănuiesc că ştiţi, acesta se găseşte pe piaţă în mai multe variante perfect adaptabile după nevoile şi bugetul fiecăruia. Cel mai recent model al celor de la Apple este varianta „touch". Acesta are un design mai elegant, mult mai subţirel, cu marginile cromate, iar pentru un plus de funcţionalitate, butoanele de volum au fost amplasate pe lateral. De această dată, noul iPod dispune şi de un speaker încorporat, foarte util celor care nu vor să mai stea cu căştile în urechi atunci când folosesc playerul pe post de consolă de jocuri sau la navigarea pe net. Având aceeaşi platformă ca şi în cazul iPhone-ului, cu o simplă călătorie pe bulevardul iTunes vă puteţi încărca playerul cu o sumedenie de aplicaţii, jocuri, cărţi etc. Nu trebuie să vă faceţi prea multe griji în privinţa spaţiului de stocare deoarece chiar şi în varianta cea mai ieftină vi se pune la dispoziţie o cantitate de 8 GB de memorie.

După cum am zis, platforma iPhone îşi face simţită prezenţa destul de binişor. Un element de care nu foarte mult playere MP3 se pot bucura este modulul Wi-Fi ce permite utilizatorului să navigheze fără probleme pe internet. În funcţie de ceea ce rulaţi pe el, durata de viaţă a acumulatorului inclus poate varia foarte drastic. De la cele aproximativ 36 de ore de funcţionare în mod audio, până la doar 6 ore dacă preferaţi să urmăriţi clipuri video.

În cazul telefoanelor de ultimă generaţie s-a vorbit mult despre o nouă tehnologie ce permite executarea unor operaţii în funcţie de mişcările pe care utilizatorul le face cu acel device. Acelaşi lucru se întâmplă şi în cazul lui iPhone Touch. Accelerometrul inclus este extrem de util pentru o sumedenie de aplicaţii şi jocuri speciale pentru acest model. În combinaţie cu ecranul său enorm ce are o rezoluţie de 480 x 320 pixeli şi este „deosebit" de sensibil la atingere, conferă posesorului o stare foarte plăcută atunci când petrece timpul cu acest player, şi credeţi-mă poate crea dependenţă.

Ofertant: I.R.I.S, **Preţ:** 1570 Lei

LG GD910

Ştim cu toţii că tehnologia avansează cu paşi uriaşi. A devenit foarte greu să ţinem pasul cu ea şi acest lucru ne uimeşte pe zi ce trece. Iată un exemplu cu care cei de la LG vor să ne lase din nou cu gura căscată. Se zvoneşte că ar fi cel mai mic telefon mobil produs în serie. Alţii zic că va deveni un accesoriu obligatoriu.



Cert e că modelul GD910 a reuşit să atragă atenţia nu numai prin tehnologie, ci şi prin eleganţă. În ciuda aparenţelor, această „jucărie" este mai mult decât un simplu accesoriu. Deşi are în componenţă un ecran TFT sensibil la atingere, LG GD910 este construit în aşa fel încât să fie şi rezistent la apă. Operarea lui se poate face şi prin comenzi vocale, graţie unei funcţii de recunoaştere vocală. De asemenea, acest telefon poate şi vorbi datorită capacităţii de a transforma cuvintele scrise în sunete.

Specificaţii

- Reţea: GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900 / HSDPA 2100
- Dimensiuni: 61 x 39 x 14 mm
- Greutate: 84 grame
- Ecran: TFT touchscreen – 256.000 culori, 176 x 220 pixeli
- Cameră foto: NU
- Sunet: Polifonic, MP3
- Transfer Date: GPRS, EDGE, 3G,
- Mesagerie: SMS, EMS, MMS
- Bluetooth: DA
- Port Infraroşu: NU
- FM Radio Inclus: NU
- Tip acumulator: Standard Li-Ion
- Stand-by: până la 247 ore
- Talk time: maximum 2 ore

Horizon 2408SW

Ofertant: Partenerii Horizon, **Preţ:** 1134 Lei

Poate că acest brand nu sună foarte Hi Tech în română, însă cu siguranţă sună bine când vine vorba de preţ. Horizon 2408 SW este un produs destul de reuşit şi se zvoneşte că ar avea în dotare un panel LCD de clasă A+ realizat de către LG. În ciuda celor 24 de inchi ai diagonalei, acest ecran dispune de un timp de răspuns de 5 ms. Dacă vreţi să vă jucaţi în condiţii perfecte sau să vă uitaţi la filme, e important să ţineţi cont de rezoluţia nativă. Alte valori decât 1680 x 1050 ar putea schimba percepţia asupra unei imagini clare şi de calitate. Inspiraţia celor de la Horizon este de lăudat când vine vorba de accesorizare. Modelul 2408SW are în dotare două boxe, nu foarte puternice, dar utile dacă sunt folosite în tandem cu un TV tuner extern, un mini card-reader foarte util dacă nu aveţi deja unul instalat în PC şi, ceva mai practic, piciorul său ce poate pivota pe înălţime. O poziţie corectă în faţa monitorului ne permite să petrecem mai mult timp la calculator fără să avem mai târziu de suferit din pricina sănătăţii. Este important de reţinut că acest monitor dispune doar de un singur conector video de tip DVI.



Super Battery

Un super gadget ce a început să facă valuri printre utilizatori este această baterie „de urgenţă". Ea poate fi folosită în situaţii critice, atunci când suntem în imposibilitatea de a ne conecta device-urile la o sursă clasică de electricitate. Impresionant este faptul că energia oferită este cât se poate de naturală, ea fiind obţinută prin forţa brută a posesorului. Generarea energiei se face prin rotirea unei manete care acţionează un mic dinam ce încarcă un acumulator intern. Apoi, cu ajutorul unui fir şi al câtorva zeci de modele de adaptoare putem transfera energia obţinută către orice device, fie el telefon mobil, consolă de jocuri etc. Fiind un dispozitiv destinat folosirii în situaţii de urgenţă, producătorii au considerat foarte utilă şi o mică lanternă. Nu se ştie niciodată când poţi să rămâi pe întuneric.



Motorola A3100

Cei de la Motorola se luptă din greu să facă faţă concurenţei acerbe. Se pare că seria de succes a terminalelor RAZR nu este suficientă pentru a te impune pe piaţă, motiv pentru care în portofoliul Motorola încep să apară noi direcţii. Modelul A3100 este încă un exemplu de tatonare a pieţei, unde Motorola încearcă destul de timid să intre în zona de joacă a device-urilor de tip smartphone ce dispun şi de funcţii GPS. Noul trend de a te orienta în spaţiu cu ajutorul unui device GPS câştigă din ce în ce mai mulţi adepţi. E important pentru început să stabilim priorităţile noului Motorola A3100. El rulează pe o platformă Windows Mobile 6.1 Pro, este cârmuit de un procesor Qualcomm ce rulează la o frecvenţă de 528 MHz, suficientă pentru a servi rapid şi fără întârzieri informaţii dictate cu aplicaţiile de navigare instalate. Memoria internă se rezumă la cei 256 de MB de tip flash şi cei 128 de MB memorie de tip DDR SDRAM. Stocarea diverselor fişiere de aplicaţii, multimedia etc. se va face pe carduri de memorie de tip microSD cu capacitate maximă de 16 GB.



Specificaţii

- Reţea: GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900 / HSDPA 850 / HSPDA 1900 HSPDA 2100
- Dimensiuni: 110 x 60 x 14 mm
- Greutate: 119 grame
- Ecran: TFT touchscreen, 65.000 culori, 240 x 320 pixeli
- Cameră foto: 3,15 MP, 2048 x 1536
- Sunet: MP3, WAV, AAC+, WMA, Polifonic
- Transfer Date: GPRS, EDGE, 3G, Wi-Fi 802.11 b/g
- Mesagerie: SMS, MMS, Email, Messenger
- Bluetooth: DA
- Port Infraroşu: NU
- FM Radio Inclus: NU
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1170 mAh
- Stand-by: până la 300 ore
- Talk time: maximum 7 ore

Samsung S9402 Ego

Încă nu înţeleg ce îi opreşte pe marii producători de terminale mobile să lanseze pe piaţă modele în care pot funcţiona chiar şi 2 cartele SIM în acelaşi timp. Samsung a mai avut o tentativă în acest sens şi spre mulţumirea multora o repetă şi acum cu noul model S9402 Ego. Posibilitatea de a fi conectat în acelaşi timp la doi operatori GSM ar oferi un mare avantaj pentru foarte mulţi utilizatori. În ciuda dimensiunilor sale mai „rotunjite", acest mobil poate satisface nevoile multor utilizatori. Memoria internă de 1 GB, extensibilă cu încă maximum 8 GB cu ajutorul unui card microSD, devine automat cea mai bună prietenă a camerei foto de 5 MP, ce dispune de autofocus, flash şi stabilizator de imagine. Din păcate, lipsa funcţiilor 3G va supăra o bună parte din potenţialii clienţi, însă varianta de transfer a datelor prin tehnologie EDGE rămâne valabilă.



Specificaţii

- Reţea: SIM 1 – GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
- SIM 2 – GSM 900 / GSM 1800
- Dimensiuni: 115 x 48 x 16 mm
- Greutate: 140 grame
- Ecran: OLED 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
- Cameră foto: 5 MP, 2560 x 1920, autofocus, stabilizator imagine, flas
- Sunet: Polifonic, MP3,AAC+,
- Transfer Date: GPRS, EDGE
- Mesagerie: SMS, EMS, MMS, Email
- Bluetooth: DA
- Port Infraroşu: NU
- FM Radio Inclus: DA, cu RDS
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 960 mAh
- Stand-by: până la 280 ore
- Talk time: maximum 3 ore 30 minute



Asus Eee Keyboard

Încă nu ştim clar care este direcţia pe care cei de la Asus vor să o dea conceptului Eee Keyboard, însă un lucru este cert. Ideea de a crea o tastatură care să includă un întreg PC în interior este demenţială. Ba mai mult, ea va include şi un mini ecran LCD de tip touchscreen şi, împreună cu modulul HDMI wireless, va putea transmite sunet şi imagini de mare definiţie către orice monitor/LCD TV ce dispune de conector HDMI. Despre configuraţia hardware nu s-a spus mare lucru însă cred va face ravagii în viitor printre soluţiile de Media Center.

Wheelman



Pasiunea tinerei generaţii pentru tot ce ţine de motoare, viteză şi adrenalină este din ce în ce mai mare. Spre fericirea noastră, există fel şi fel de soluţii care să ne distreze de minune indiferent de gusturile pe care le avem.

În ceea ce urmează vreau să fac referire la un vehicul ceva mai special, pe care nu prea am avut ocazia să îl vedem pe la noi… până acum.

Pasionaţii sporturilor ce implică snowboard-ul sau skateboard-ul se vor familiariza mult mai rapid cu această „jucărie" pentru recreare. Pe de altă parte, nici noi, cei care nu practicăm sporturi extreme, nu vom avea prea multe probleme în folosirea celor 2 roţi „motorizate". Cu puţin antrenament, se poate ajunge la rapid la performanţe. Pentru o utilizare corectă, se recomandă poziţionarea picioarelor în spaţiul dedicat prevăzut în interiorul roţilor, apoi, în poziţie verticală cu faţa spre direcţia de mers se roteşte uşor din şolduri stânga-dreapta. Pentru a vă menţine cât mai uşor echilibrul, se recomandă să vă balansaţi uşor. La început o să aveţi nevoie de ajutorul unui punct de sprijin sau al unui prieten până vă veţi obişnui să vă menţineţi singuri echilibrul.

Controlul vehiculului se face cu ajutorul unei „manete" pe care o ţineţi într-una din mâini şi pe care se găsesc două clapete ce au rol de accelerare şi de frânare. Pornirea motorului, din păcate, nu se face automat, ci manual, şi sub nicio formă nu se recomandă să o faceţi în spaţii închise. Fiind alimentat cu un amestec de combustibili format din benzină şi ulei, emisia de noxe ce rezultă în urma arderilor ar putea crea probleme de sănătate.

Odată pornit la drum, veţi experimenta o senzaţie foarte plăcută de libertate şi adrenalină. Wheelman a fost proiectat pentru a fi folosit off-road, însă se descurcă de minune şi pe suprafeţele acoperite cu asfalt sau beton.

Viteza maximă pe care o puteţi atinge este de 40 de Km/h, iar capacitatea rezervorului este de 0,9 litri, ceea ce vă poate asigura o autonomie de aproximativ 50 de km. Datorită construcţiei, sarcina maximă pe care o poate susţine este de 90 de kg. Depozitarea vehiculului se poate face foarte uşor, el având o lungime de doar 105 cm şi o greutate de 27 kg.

Conform legii, nu este necesar să deţineţi un permis de conducere pentru a vă distra cu aşa ceva, însă eu vă recomand să evitaţi pe cât posibil şoselele aglomerate şi să utilizaţi cel puţin un echipament minimal de protecţie. Distracţie plăcută!!!

BogdanS

Ofertant: Wheelman.ro, **Preţ:** 655 Euro



OPTIMIZEAZĂ-ŢI VIAŢA

Vrem, nu vrem, există momente în viaţa noastră când dependenţa de hârtii atinge cote maxime. Indiferent de natura lor, trebuie să avem la îndemână un sistem foarte eficient de management al acestora. Timpul ne presează şi ar fi păcat să-l irosim pe lucruri nesemnificative. Există pe piaţă echipamente capabile să ducă la bun sfârşit o bună parte din trask-urile pe care în urmă cu ceva timp trebuia să le facem manual. Multifuncţionalele au reuşit să crească producţia în multe birouri, iar datorită succesului tot mai mare, producătorii au reuşit să creeze astfel de echipamente la preţuri din ce în ce mai avantajoase, astfel că la ora actuală există modele pe care le putem folosi chiar şi acasă la nişte costuri mai mult decât rezonabile.



POZĂ REFERINŢĂ

Modelele destinate segmentului de home use sunt puţin mai speciale decât cele din domeniul office. În primul rând, datorită nevoii de a tăia din preţuri, a fost nevoie să se „taie" şi din anumite specificaţii. De exemplu, viteza de imprimare. Dacă cele destinate pentru a fi utilizate acasă pot tipări la o viteză destul de rezonabilă de aproximativ 20 de pagini pe minut, cele „profesionale" pot atinge chiar şi valori de 2 sau 3 ori mai mari. Pe de altă parte, putem vorbi de o adaptabilitate mai bună a celor de acasă. Multe modele de multifuncţionale au posibilitatea de a tipări chiar şi fotografii la o calitate foarte bună, din diverse surse: copiere, imprimare sau direct din camerele foto. Modul cum fac această operaţie diferă de la un producător la altul. Noi vom încerca să lămurim acest aspect cu câteva exemple extrase dintr-o fotografie tipărită cu ele. O diferenţă între aparate poate apărea în banalul mod de tipărire rapidă sau eco. Şi aici apar câteva „deficienţe" între modele, mai mult sau mai puţin deranjante.

Pentru exemplificare am luat câteva modele mai ieftine de 300 de lei de la câte un producător şi am lăsat pozele să vorbească de la sine.

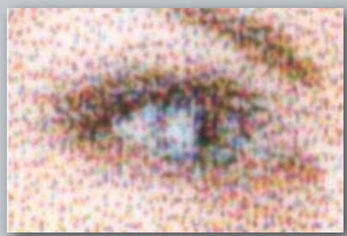
În cazul imprimării fotografiilor, am folosit aceeaşi referinţă, iar o parte din rezultate sunt următoarele.



Detaliu tipărit de Brother DCP-135C



Detaliu tipărit de Canon Pixma MP210



Detaliu tipărit de Epson DX4450



Detaliu tipărit de HP Deskjet F4280

Datorită faptului că tehnologiile de tipărire/scanare sunt diferite de la un producător la altul, modelele ce urmează sunt prezentate doar cu titlu informativ, neputând crea un clasament foarte precis între ele.

■ **BogdanS**

Canon PIXMA MP 210

Nu face poze, dar ştie să le tipărească frumos şi chiar la o viteză decentă. Ca să o utilizezi, nu ai nevoie de foarte multe cursuri, ba dimpotrivă, este foarte „prietenoasă" şi acele câteva butoane pe care le are au simboluri extrem de sugestive pentru a vă da seama ce fac. Cu excepţia faxului, Canon Pixma MP210 poate să facă aproape orice. Poate scana, imprima, copia sau, dacă ai o cameră foto cu port PictBridge, îţi poţi vedea rezultatele artistice direct pe hârtie. Configuraţia cartuşelor este cea clasică, unul color şi unul alb-negru.



SPECIFICAŢII:

Viteză imprimare: Alb/Negru: 22 ppm, Color: 17 ppm,
Rezoluţie maximă: 4800 x 1200

Ofertant: Partenerii Canon, **Preţ:** 191 Lei

HP Deskjet F4280

Deşi aţi putea fi duşi foarte uşor în eroare din pricina preţului, acest model de multifuncţional dispune de una dintre cele mai bune tehnologii de imprimare cu cerneală. La imprimarea fotografiilor, se remarcă fără probleme o paletă coloristică mult mai vie, mai contrastantă. Acest succes este puţin umbrit din păcate de lipsa unui display LCD ce ar putea ajuta foarte mult în cazul unei prelucrări de imagini sau la operarea unor setări mai avansate.



SPECIFICAŢII:

Viteză imprimare: Alb/Negru: 26 ppm, Color: 20 ppm,
Rezoluţie maximă: 4800 x 1200

Ofertant: HP Interactive Center, **Preţ:** 292 Lei

Brother DCP-135C

La fel ca şi în cazul verişoarei de la Canon, acest model de multifuncţional dispune de opţiunea PictBridge. Este foarte utilă celor care vor să tipărească fără ajutorul calculatorului. De remarcat atenţia la detalii a celor de la Brother. Deşi este un model mai ieftin, nu lipsesc meniurile, documentaţia şi informaţiile în format digital traduse în limba română. Nu putem însă să îi acordăm punctaj maxim la capitolul viteză. În modul imprimare din PC şi în cel de copiere a documentelor, iniţializarea procesului de tipărire este destul de lentă. Avem totuşi mare noroc cu preţul foarte rezonabil al consumabilelor.

SPECIFICAŢII:

Viteză imprimare: Alb/Negru: 20 ppm, Color: 25 ppm,
Rezoluţie maximă: 6000 x 1200

Ofertant: Partenerii Brother, Preţ: 209 Lei



Epson Stylus DX4450

Simplitatea este cuvântul de ordine în ceea ce priveşte acest model. Nu trebuie să căutăm ecranul, ci putem apăsa doar câteva butonaşe. Apreciem totuşi grija programatorilor care au realizat suita de aplicaţii dedicată acestui multifuncţional. Sunt bine realizate şi suplinesc multe din funcţiile ce se pot realiza foarte simplu direct din butoane ca în cazul altor multifuncţionale. Costuri foarte reduse obţinem şi în cazul consumabilelor. Fiind deservită de un set de cartuşe individualizate pentru fiecare culoare, investiţia se poate face doar atunci când e nevoie şi exact în ce avem nevoie.

SPECIFICAŢII:

Viteză imprimare: Alb/Negru: 25 ppm, Color: 13 ppm,
Rezoluţie maximă: 5760 x 1440

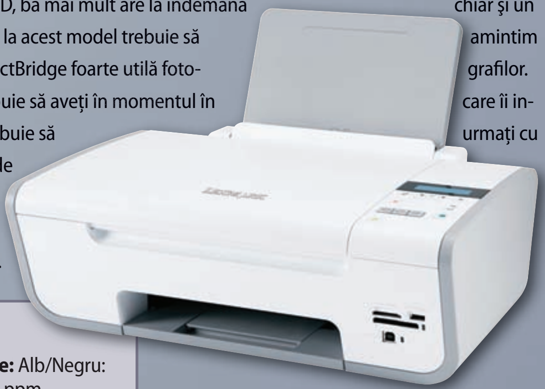


Ofertant: Partenerii Epson, Preţ: 218 Lei

Lexmark X3650

Ofertant: Partenerii Lexmark, Preţ 247 Lei

Lexmark X3650 este un model foarte reuşit, aproape din toate punctele de vedere. Este rezonabilă ca preţ, are calitate bună la tipărire, scanare şi imprimare foarte rapidă, un mic ecran LCD, ba mai mult are la îndemână chiar şi un cititor de carduri. Şi la acest model trebuie să amintim prezenţa funcţiei PictBridge foarte utilă fotografilor. Atenţie sporită trebuie să aveţi în momentul în care îi instalaţi driverele. Trebuie să urmaţi cu atenţie procedura de instalare şi conectare a multifuncţionalului la orice PC.



SPECIFICAŢII:

Viteză imprimare: Alb/Negru: 25 ppm, Color: 18 ppm,
Rezoluţie maximă: 4800 x 1200



Sony Vaio VGN-TT11XN/B

Eleganţă şi portabilitate



Domeniul PC-urilor ultra-compacte este condus detaşat în această perioadă de către cei de la Sony. Cunoscut şi sub denumirea de Vaio „TT", acest notebook este cu adevărat deosebit. El cântăreşte puţin peste un kilogram, în condiţiile în care are montat şi acumulatorul Litiu-Ion şi unitatea optică. În ciuda dimensiunilor sale foarte reduse, acest model de notebook dispune de o putere de calcul deosebită. Ca arhitectură, se bazează pe o platformă Intel Centrino 2 ce include un procesor Intel Core 2 Duo SU9300 ce rulează la frecvenţa de 1,2 GHz şi un chipset Intel Mobile GS45 Express. Pentru a completa frumuseţea „tabloului", producătorii au inclus şi 4 GB de memorie RAM de tip DDR3 ce rulează la o frecvenţă de 800 MHz. Capacitatea de stocare a hard diskului este de doar 160 de GB, însă fiind un model Serial ATA, acesta poate fi upgrad-at pe viitor foarte uşor. Interfaţa grafică intră în atribuţiunile cipului integrat Intel Mobile Graphics 4500 MHD. Acesta nu dispune de o memorie video dedicată, fiind „obligat" să împrumute ceva spaţiu din memoria sistemului. În strânsă legătură cu cipul grafic se află un ecran LCD de 11,1 inchi. Spre deosebire de ecranele altor modele de laptopuri, acesta este subţire, fapt datorat în special tehnologiei cu leduri. Tot din acest motiv, culorile imaginilor afişate vor părea mult mai vii şi mai strălucitoare. Rezoluţia nativă a acestui ecran este de 1366 x 768.

În ciuda dimensiunilor sale extrem de reduse, putem vorbi de o conectică extrem de bogată, de te miri cum au reuşit să folosească un spaţiu atât de mic într-un mod atât de eficient. Ca să le trecem pe toate în revistă, le enumerăm repejor, repejor. Prima la interval sare interfaţa i.Link (IEEE1294), urmată de portul pentru docking station, unde apare fără prea multe rugăminţi cititorul de carduri de tip Memory Stick (Standard/Duo), Pro Standard Duo etc.) şi SD. La apel răspund prezent şi portul Ethernet, cele două USB-uri, o ieşire VGA, una HDMI, slotul pentru card Express şi nu în cele din urmă conectorii audio. Pentru că deja devine standard să dispui de un modul wireless, Sony Vaio VGN-TT11XN/B poate fi conectat în reţele wireless compatibile standardelor 802.11 a/b/g/draft n. Tot în lumea celor fără fir putem pătrunde şi datorită modului Bluetooth, varianta 2.1, inclus.

În multe cazuri, o comunicare eficientă se face mai bine prin imagini. Din acest motiv, bifăm şi existenţa unei camere video încorporate. Aceasta are un senzor de imagine de 0,3 megapixeli, oferind o rezoluţie maximă a imaginilor de 640 x 480.

Vă închipuiţi probabil că o călătorie oricât de scurtă sau lungă în compania unei astfel de bijuterii este cu mult mai plăcută. Ce ne facem însă în cazul unor accidente? De exemplu, fiind atât de mic, este predispus la lovituri sau diverse şocuri. Printre primele componente care cedează în asemenea situaţii este însuşi HDD-ul. Multe vorbe din popor fac legătura între bani şi calitate. Unele se aplică şi aici, iar rezultatul se materializează într-un sistem de protecţie la şocuri numit G-sensor.
Acesta se bazează pe un mecanism foarte inteligent şi complicat ce detectează mişcările bruşte ale notebookului şi automat pune HDD-ul în gardă pentru a-şi retrage capetele de citire într-o zonă sigură.

Nici elementele de siguranţă nu sunt ignorate. Accesul la informaţii se poate face numai în momentul în care senzorul de recunoaştere a amprentei este „gâdilat" plăcut de către stăpân.

La achiziţionare, acest laptop este „încărcat" cu un sistem de operare Windows Vista Business, împreună cu o suită Office şi una de securitate garantată de către cei de la McAfee, plus o sumedenie de alte utilitare (mai mult sau mai puţin... utile). Preţul?.... se reflectă şi în carcasa din fibră de carbon deosebit de rezistentă la zgârieturi şi lovituri.



Ofertant: Partenerii Sony, Preţ: 9499 Lei



Canon CanoScan 5600F

Rapid, performant, enorm



A trecut ceva timp de când nu am mai avut pe mână scanere „stand alone". Din moment ce device-urile de tip all-in-one au devenit atât de utile şi accesibile, majoritatea utilizatorilor nu se mai despart de ele. Există chiar modele ce au preţuri mai mult decât rezonabile, cu rezultate mulţumitoare chiar şi pentru unii mai pretenţioşi.

Există totuşi un segment de utilizatori ce pun foarte mult accentul pe calitate. Aceştia tind spre rangul de profesionişti şi utilizează cu totul şi cu totul alte aparate. Canon CanoScan 5600F este un astfel de aparat, dedicat exclusiv funcţiei de scanare.

Performanţele acestuia pot fi „lăudate" dacă se poate spune aşa şi de către fotografi profesionişti care încă lucrează pe aparate cu film. Cu ajutorul unui scaner de acest gen, se pot „digitaliza" fotografii pozitive şi negative la o calitate impresionantă. Rezoluţia optică de scanare are valorile de 4800 x 9600 dpi şi se pot distinge până la 256 de nuanţe de gri. Interpolat se poate atinge o valoare de 19200 x 19200 dpi, iar o fotografie scanată la de o asemenea rezoluţie poate fi tipărită pe o suprafaţă foarte mare.

În afară de filme foto se mai pot scana şi documente, cărţi sau orice altceva doriţi să păstraţi sub formă digitală.

Pentru o funcţionalitate mai bună, Canon CanoScan 5600F a fost prevăzut şi cu 4 butoane „rapide". Funcţiile de copiere, scanare, trimitere de e-mail-uri sau elemente PDF sunt automat aplicate documentului scanat în momentul în care apăsaţi pe unul din respectivele butoane. Această procedură reduce din timpul necesar iniţializării aplicaţiilor de pe PC.

Cine a mai lucrat în timp cu scanere de tip flatbed ştie că atunci când e nevoie să scaneze ceva, trebuie să aştepte ca lampa din interior să ajungă la o anumită temperatură pentru a oferi intensitatea luminoasă optimă. În cazul acestui model, timpul de „încălzire" este zero. Deoarece se foloseşte pentru iluminat o sursă de tip LED, acestea nu mai au nevoie de pregătire.

Ofertant: Partenerii Canon, Preţ: 589 Lei

RaidSonic Icy Box HDD Media Player & Recorder IB MP3010HW

Connect, record, play



Achiziţionarea unui simplu şi banal DVD player nu mai este de mult o mişcare foarte „deşteaptă". Acum există tot soiul de dispozitive capabile să facă mult mai multe lucruri decât să redea un simplu disc de plastic. Confirmarea vine din partea celor de la RaidSonic. Aceştia oferă o gamă foarte variată de soluţii externe pentru stocare de date, însă de această dată au decis să combine foarte elegant utilul cu plăcutul. Rezultatul? Unul foarte reuşit, în special pentru utilizator. Practic, această cutiuţă magică poate adăposti un HDD Sata cu o capacitate maximă de 1 TB de pe care pot fi redate fără probleme fişiere audio/video codate în formatele deja cunoscute. Interfaţa cu utilizatorul este foarte… cunoscută, având aceeaşi funcţionalitatea ca şi în cazul tuturor Media Center-elor. Alături de HDD-ul intern, materialele media pot fi vizionate şi prin reţea fie ea cu sau fără fir, de pe un alt PC sau chiar de pe internet. Conectica acestui Media Center este bogată, oferind tot ce avem nevoie pentru a ne bucura de imagine şi sunet de calitate. În funcţie de echipamentele de care dispunem, acesta poate fi conectat atât prin modul analogic prin cei trei conectori de tip RCA, cât şi digital prin intermediul interfeţei HDMI pentru imagine şi cea optică pentru sunet. O funcţie mai deosebită cu care nu foarte multe Media Center-e se pot lăuda este şi cea de înregistrare. Dacă îl folosiţi în combinaţie cu un receptor de satelit sau o altă sursă de semnal video compozit, imaginea şi sunetul oferite de acestea pot fi înregistrate şi stocate fie pe HDD-ul inclus, fie pe un alt dispozitiv extern conectat prin portul USB al acestuia. Calitatea înregistrării poate fi ajustată pe unul dintre cele cinci niveluri prestabilite: HQ, SP, LP, EP şi SLP. Fiecare dintre opţiuni are o valoare diferită a ratei de codare.

Navigarea prin meniuri sau controlul diverselor opţiuni se face cu ajutorul unei telecomenzi, foarte bine echilibrată ca formă, dar şi ca poziţionare a tastelor, ceea ce-i conferă un grad de ergonomie ridicat.

Ofertant: Raid Ionic, Preţ: 829 Lei

Siemens Gigaset SE361 Wlan + USB Stick Bundle

O bază solidă şi eficientă

Din fericire pentru noi, conexiunile la internet de tip broadband au devenit destul de accesibile. Acest avantaj îi permite unui utilizator să poate accesa mai multe informaţii cu mai multe dispozitive la o rată de transfer satisfăcătoare. Că putem partaja o conexiune la internet cu mai multe PC-uri sau diverse alte device-uri nu mai este de mult un secret. Modul în care facem acest lucru este cu totul altă poveste. În cazul celor de la Siemens, situaţia este destul de simplă. Cu un astfel de ruter, foarte mic ca dimensiuni, însă capabil ca performanţă, vă puteţi bucura de o navigare plăcută, rapidă şi sigură pe internet. Alături de cele 4 porturi Ethernet în care se pot conecta prin fir orice fel de dispozitive de reţea, modulul wireless vine în ajutorul celor care dispun de laptopuri, camere IP sau console.



Instalarea şi configurarea ruterului se fac foarte simplu, interfaţa Web de configurare este simplă şi intuitivă, iar dacă insistaţi, puteţi intra şi între opţiunile mai avansate dedicate securităţii propriei reţele. Un alt avantaj al acestui ruter este legat şi de consumul de energie sensibil redus, mai ales că ruterele sunt echipamente care rămân cam tot timpul în funcţiune.

Siemens Gigaset SE361 Wlan este livrat şi cu un dongle USB ce facilitează o conexiune wireless de tip b sau g cu orice alt echipament pe care doriţi să îl conectaţi la net fără să fiţi nevoiţi să apelaţi la un cablu UTP.

Ofertant: Ultra PRO Computers, Preţ: 169 Lei

Nikon Coolpix P6000

Performanţă sclipitoare



Nikon Coolpix P6000 este o cameră foto încadrată în categoria semi-profesională. Cei care deţin un minim de cunoştinţe în materie de fotografie pot considera acest aparat ca fiind unul reuşit. Performanţele sale sunt impresionante, având posibilitatea de a fotografia şi în condiţii de slabă iluminare chiar şi la o valoare a sensibilităţii ISO de 6400. Zgomotul din imaginile astfel realizate va fi destul de măricel însă se încadrează în unele limite pe care cu greu le poţi găsi în cazul altor modele de camere foto din aceeaşi categorie. Designul camerei este foarte… comun, clasic aş putea spune. Totuşi performanţele senzorului optic sunt impresionante. La o valoare maximă de 13,5 megapixeli se pot obţine fotografii minunate la o rezoluţie maximă de 4224 x 3168 dpi. Funcţia de eliminare a „ochilor roşii" este foarte apreciată în cazul acestor modele şi, din momentul în care ea devine activă, nu trebuie să vă mai faceţi griji din acest punct de vedere.



Ca premieră putem vorbi despre Nikon Coolpix P6000 la capitolul GPS. Datorită unui modul GPS încorporat, fiecare fotografie poate fi „etichetată" şi cu locaţia în care a fost realizată. Astfel, dacă doriţi să faceţi un colaj cu etapele şi locaţiile în care aţi fost într-o anume excursie, puteţi să faceţi o mapare cu aplicaţii de genul Google Earth şi astfel daţi un aer mai interesant albumelor foto personale. Alături de fotografii, cu P600 puteţi realiza şi filmuleţe. Singura limitare ca durată este cea legată de spaţiul de stocare de pe cardul de memorie. Calitatea înregistrărilor este foarte bună mai ales că imaginea poate fi însoţită şi de sunet. Sistemul optic al acestei camere permite un zoom optic de doar 4x, însă producătorii au decis că este bine să includă şi un stabilizator optic al imaginilor extrem de util în cazul pozelor făcute din mişcare sau în condiţii de slabă iluminare.

Prezenţa unui port Ethernet la o cameră foto este oarecum ciudată, mai ales că toată lumea s-a obişnuit să-şi transfere pozele prin USB. Misterul este relativ simplu de dezlegat şi intuit din moment ce producătorii au pus la dispoziţia utilizatorilor serviciul myPicturetown. Aici un utilizator îşi poate edita, personaliza sau stoca gratis în limita a 2 GB fotografiile personale. În momentul în care camera este conectată la internet, automat fotografiile sunt încărcate şi astfel pot fi admirate într-un browser web. Deşteaptă chestie.

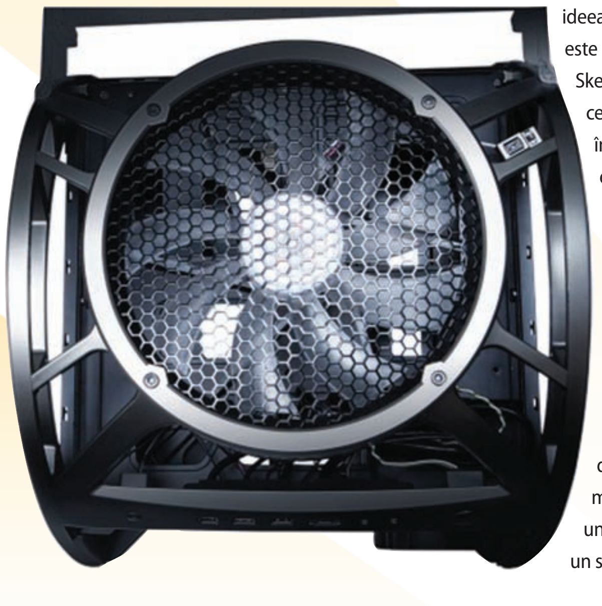
Ofertant: PCCenter.ro, Preţ: 1699 Lei

Antec Skeleton

Ieşi din ... anonimat



Toată lumea ştie cum arată o carcasă de calculator. Mai mici sau mai mari, formele pătrăţoase ale acestora nu mai reprezintă de mult o atracţie irezistibilă. Cei de la Antec vin cu o sugestie care cred că va fi îmbrăţişată foarte rapid de către cei care vor să fie mereu în centrul atenţiei. Într-adevăr e ceva nou şi astfel poţi să-ţi impresionezi mult mai uşor prietenii. Fie că eşti un tester sau entuziast înrăit care stă mai tot timpul cu mâinile înfipte printre componente, fie vrei doar să-ţi etalezi minunăţiile tehnologice pe care tocmai le-ai achiziţionat, această „carcasă" este exact ceea ce ai nevoie. Pe cât de simplă este ideea, pe atât de spectaculos este rezultatul. Pe scurt, Antec Skeleton este un suport foarte bine aerisit ce ţine bine de tot componentele închegate între ele. Datorită formei şi modului în care este construită, accesul către orice componentă este foarte facil. Componentele se montează pe o suprafaţă ce culisează în exterior asemeni unui sertar, facilitând intervenţia către orice componentă.



Sistemul de răcire, dacă putem să-l numim aşa, este format din 2 ventilatoare. Cel mai mare şi mai important, montat deasupra carcasei, are dimensiunea de 250 de mm şi dispune de un controller din care se pot modifica turaţia şi iluminarea. Exact, pentru un efect mai spectaculos, ventilatorul include un sistem de iluminare pe bază de leduri prin care se pot crea diverse efecte coloristice. Cel de-al doilea ventilator se montează la bază, în zona dedicată montării hard diskurilor. Poziţionarea mai la îndemâna utilizatorului a celor două porturi USB, a unui FireWire şi chiar a unui eSata, alături de conectorii audio sunt elemente ce sporesc utilitatea acestei carcase.

Ar mai fi câteva elemente care ar fi trebuit incluse într-o asemenea „jucărie" însă aşa păstrăm suspansul până la următoarea versiune a „Skeleton"-ului.

Ofertant: ITDirect, Preţ: 687 Lei

D-Link DSM-510 MediaLounge

Player de mare… definiție





Mulți dintre noi deja au renunțat la vechile metode de a mai vizualiza toate pozele și filmele de familie sau cele preferate pe disk-uri de plastic. Majoritatea dețiне cel puțin un PC sau chiar mai multe cu capacități din ce în ce mai mari de stocare, iar în multe locuințe există implementate soluții de comunicare între echipamente, fie ele pe fir, fie wireless. Cum la ora actuală totul tinde spre digitalizare, iar standardele cresc în calitate de la o zi la alta, apar tot felul de soluții ce ne pot face viața și mai plăcută. Iată de ce unul dintre cei mai mari producători de echipamente de rețea oferă un dispozitiv prin intermediul căruia se pot viziona poze și filme în format HD direct pe televizor. El nu face altceva decât să citească materialele proprii audio/video de pe hard diskul(rile) PC-ului sau orice alt sistem de stocare prin rețeaua Ethernet sau wireless și să le redea la calitate maximă pe ecranul TV-ului. Conectarea la TV se face prin intermediul unui conector HDMI sau AV, iar partea de sunet pică în sarcina unei mufe de tip SPDIF. Este o soluție eficientă, non-zgomotoasă și foarte simplu de utilizat. Interfața cu utilizatorul este foarte intuitivă și cu ajutorul unei telecomenzi proprii se poate naviga foarte simplu printre meniuri. De reținut este următorul aspect: pot fi redate fișiere video HD codate doar în formatele WMV 9, MPEG2, MPEG4, DivX5 și DVR-MS. Păcat că nu se zice nimic de MKV-uri. Cine știe, poate într-o versiune viitoare de firmware. Vizionare plăcută.

Ofertant: Partenerii D-Link, Preț: 835 Lei

Leadtek WinFast Pro 1680

Mai multă distracție

Cunosc persoane care sunt dependente de internet. Într-un fel, le înțeleg setea de cunoaștere și dorința de a fi cât mai informate, însă consumul excesiv de televiziune prin internet dăunează grav lățimii de bandă. Pentru a remedia acest fenomen și pentru a pune pe ecran paginile web cu viteze amețitoare (cum era odată), le-am sugerat un TV Tuner. Printre cele mai recente modele de la Leadtek se remarcă WinFast Pro 1680. Este un tuner extern, de mici dimensiuni, ce poate afișa pe monitoare imagini la rezoluții de până la 1680 x 1050 și, colac peste pupăză, știe să facă și PIP, adică imagine în imagine. Într-o ferestruică mică-mică poți urmări programe TV și în rest poți lucra pe PC sau naviga pe internet. Un alt scenariu potrivit ar fi cel în care sunt implicate un monitor mare și niște console. Din câteva mișcări poți transforma prețiosul tău monitor într-un televizor de mare definiție. Tunerul încorporat este de ultimă generație, oferă o imagine de calitate și pentru că știm că la partea cu tehnologia de de-interlacing multe produse de acest gen nu deschid gura, aici WinFast Pro 1680 țipă cât poate de tare. Astfel, monitoarele de tip LCD vor afișa imagini mult mai clare și mai „stabile”.

Căutarea canalelor este destul de rapidă și găsește tot ce poate fi recepționat pe cablu sau antenă. Interfața grafică a meniurilor TV tunerului, deși nu foarte atrăgătoare, este intuitivă și ușor de folosit.

TV Tunerul WinFast Pro 1680 poate fi controlat atât din telecomandă, cât și din butoanele incluse. Din cauza imposibilității de a conecta un sistem de sunet mai rezonabil se poate apela (deși nu recomand) la speaker-ul inclus. Acesta generează niște sunete, de multe ori inteligibile, însă sub nicio formă să nu-l folosiți la un volum ridicat.







Ofertant: PCCenter.ro, Preț: 249 Lei

■ **BogdanS**

Titlu: Jumper. Oriunde, oricând

Autor: Steven Gould

Colecție: Nemira Junior

Traducere: Alexandra Dănilă



Steven Gould s-a născut la 7 februarie 1955 și este autor de romane pentru tineri și science-fiction. În opera sa, accentul este pus mai degrabă pe lupta împotriva oficialităților corupte decât pe elementele științifico-fantastice. Este autorul seriei de succes Jumper (în pregătire la Editura Nemira), al cărei prim volum i-a adus lui Gould distincțiile „Cea mai bună carte pentru adolescenți", oferită de American Library Association, precum și „Alegerea tinerilor cititori", decernată de International Reading Association. Grație aceluiași volum, a fost finalist al Premiului pentru debut Compton Crook și al Premiului pentru literatură pentru tineri al Pacific Northwest Reader's Association, obținând locul al doilea în competiția Premiului Locus pentru cel mai bun roman de debut.

„O carte ce nu trebuie ratată. O lectură foarte plăcută indiferent de vârstă, mi-a reamintit cum am început să iubesc science-fictionul."

(Orson Scott Card)

„Un debut extraordinar ce combină seducția scriiturii lui Heinlein cu o percutantă profunzime psihologică demnă de cel mai matur autor. Scriind cu o intensitate demnă de vremurile noastre întunecate, Gould relatează povestea unui adolescent a cărui viață capătă o turnură neașteptată atunci când descoperă că se poate teleporta. [...] Ce și-ar putea un cititor dori mai mult?"

(Romantic Times BOOKreviews)

„O doză consistentă de suspans combinată cu o seducătoare poveste de dragoste, într-o aventură SF ce te ține cu sufletul la gură."

(Library Journal)

„Gould combină elementele fantastice cu tragediile și sentimentele unor personaje deosebit de realiste, povestea devenind astfel plină de suspans și aventură, dar cu atât mai credibilă."

(Children's Literature)

APPALOOSA



New Mexico, anul 1882. Appaloosa, un oraș prăfuit, își deschide porțile în fața a doi mercenari aflați în slujba legii - Virgil Cole și Everett Hitch, interpretați de Ed Harris și Vigo Mortensen, care și-au clădit reputația prin modul în care au adus legea și ordinea în diverse orașe din Vestul sălbatic.

De cum intră în oraș, consiliul local al acestuia îi invită imediat la o cafeluță cu bastonașe și le cere să protejeze orașul de apucăturile demente ale fermierului Randall Bragg (Jeremy Irons), care l-a curățat de curând pe șeriful orașului. Cole și Hitch acceptă oferta, iar în scurt timp ucid doi dintre acoliții lui Bragg într-un schimb de focuri, dând startul unui joc de-a șoarecele și pisica.

Problemele apar când în oraș își face apariția o văduvă cu „lipici", ale cărei vrăji amenință să-i despartă pe cei doi camarazi de arme, care sunt gata să-i cadă la picioare într-un



moment în care distracţia nu ar aduce nimic bun într-o baie de sânge.

Harris şi Mortensen fac un duo terifiant, de vreme ce relaţia dintre Cole şi Hitch reprezintă cel mai important lucru în film, iar Jeremy Irons dovedeşte din nou că englezoii sunt unii dintre cei mai credibili şi mai „merituoşi" răufăcători de pe marele ecran.

Cole este vocea seacă a justiţiei. Hitch este ajutorul de nădejde ce vântură prin aer un puşcoci de mărimea unui copac. Sunt doi oameni care au văzut moartea cu ochii de prea multe ori pentru a se mai teme de ea.

Fascinant la Appaloosa este felul în care filmul se transformă rapid dintr-un western exploziv în ceva mult mai complicat şi surprinzător, poate chiar puţin ciudat, dar fără a deveni mai puţin interesant sau a-şi pierde din simţul umorului.

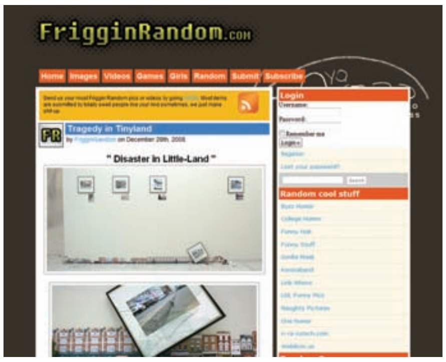
Totuşi, Appaloosa le va înşela puţin aşteptările celor care se aşteaptă la un western plin de acţiune. Filmul construieşte confruntări importante, dar care se termină repede, la fel ca în realitate, iar povestea nu înaintează în forţă, vrând astfel să contureze mai bine personalitatea celor doi pistolari.

Este genul de film în care simpla servire a unei cafele se bucură de aceeaşi atenţie ca orice schimb de focuri. Se vede că Ed Harris, regizor şi co-scenarist al filmului, s-a ataşat de cele două personaje, din moment ce le-a dat suficient de mult spaţiu ca să vorbească verzi şi uscate până când o dau în bară.

Lucrurile se complică pe nesimţite, iar povestea capătă un iz de meditaţie asupra prieteniei, profesionalismului, sacrificiului, dragostei, corupţiei şi diferenţei dintre ceea ce este legal şi justiţie într-un Vest sălbatic pe cale de dispariţie. Prin urmare, Appaloosa nu este un film pentru cocalari, care s-ar putea simţi înşelaţi de calmul situaţiei, însă fanii genului nu vor fi dezamăgiţi.



http://www.frigginrandom.com/images/tragedytinyland/



Arta. Ce ştii tu despre artă? Ai auzit de Dali când ai căutat cool wallpapers pe Google. Nu prea te-a impresionat pentru că individul are un mod dubios de a vedea realitatea. Dar tot le-ai dat jos pentru că cine te vede folosindu-te de arta sa pentru a-ţi personaliza desktop-ul te crede interesant, cult şi nonconformist. Poate ai pus unul dintre tablourile sale şi ca avatar pe messenger. Nu de alta, dar profilul tău este public şi poate agăţi o gagică de prin Congo cu The Dream of a Virgin. Nu te-ai gândi însă nicicum că cineva ar putea face artă folosindu-se de nişte figurine în miniatură şi un tablou căzut de pe perete. Păi nu, căci soldăţeii de plumb sunt deja antici şi, deşi sunt 3D, nu sunt pe ecranul calculatorului. Totuşi, uite-te şi vezi poate poţi aranja şi tu colecţia ta de cauboi şi indieni ce a rămas încă pe rafturile bibliotecii, suplinind lipsa cărţilor.

http://nextround.net/2008/12/18/imperial-stormtroopers-theyre-just-like-us/

Te-ai gândit vreodată ce face lumea după cele opt ore de muncă zilnice (sau silnice?)? Te-ai gândit vreodată la funcţionarul dezumanizat de bancă ce se duce acasă şi începe să zâmbească?

S-au doar l-ai înjurat, dând vina pe el pentru ratele tale? Te-ai gândit la muncitorul de pe şantier care face comentarii deşănţate despre fiecare persoană de gen feminin între 12 şi 75 de ani ce trece pe lângă, iar apoi se duce acasă unde este tatăl şi soţ model? Te-ai gândit la cerşetorul căruia toată lumea îi trage şuturi în fund, ca apoi să se suie în merţan şi să arunce cu milioane seara în discotecă?

Cum ar fi dacă ne-am fi gândit când ne uitam la Star Wars la ceea ce fac stormtrooperii după ce ies din tură? Ar mânca la KFC? Ar fi alcoolici? Ar fi transsexuali? Ar merge la piscină? Ar merge în tabără? Ar mai avea o a doua slujbă ca vânzători la o benzinărie?



They have slutty coworkers!

http://www.larissameek.com/2009/01/12/26-cakes-perfect-for-geeks/



Recunoaşte! Dintotdeauna ai vrut să îl mănânci pe R2D2! Ai avut o slăbiciune pentru rotunjimile lui perfecte şi strălucitoare, modul în care vorbea te făcea să ţi se înmoaie genunchii.

Mersul său perfect controlat, fără niciun balans inutil, cu minim de mişcări inutile te-a făcut să îţi pierzi capul de fiecare dată când îl vedeai că apare în capătul coridorului. Modul în care niciodată nu a simţit nevoia de a purta haine şi felul foarte puţin ostentativ în care îşi afişa goliciunea fără a face lumea din jur să se simtă prost te-a făcut să îl admiri şi să vrei să îl atingi în locuri nepermise. Dar niciodată nu credeai că îl vei putea muşca până vei rupe bucăţele din el, fără ca o lume întreagă să se uite la tine ca la un psihopat nenorocit. Toate aceste porniri ţi le-ai reprimat şi trimis undeva în fundul capului, de unde apar doar în momentele în care eşti singur şi te îmbraci în C3PO.

Dar ce e mai rău este că tu credeai că eşti singurul. Stai liniştit. Mai sunt şi alţii ca tine. Sunt alţii un pic mai deştepţi care s-au gândit chiar să îl facă la cuptor cu caramel şi zaharină.



Imagine trimisă de Predescu Cristian. Safe house. Yeah right!!!



Imagine trimisă de and1 andu.
Ospătar, o capră la băieţi din partea casei.



Imagine trimisă de Fredy Hellboy.
Shhh. Mă ascund, să nu mă recunoască nimeni!!!



Imagine trimisă de gaby bucur. Ce faceţi, mă? Lasă. Mai bine să nu ştiu!



Imagine trimisă de Deac Marian Gabriel.
Dance, you bastard!



Imagine trimisă de Driverman. Burn daddy, burn!



Imagine trimisă de hawk. Pleacă de-aici!

Câştigătorul din acest număr este hawk

Trimiteţi imagini pentru patch la adresa patch@level.ro.

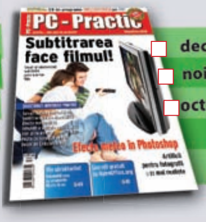
ABONEAZĂ-TE PE UN AN la revista LEVEL şi

economiseşti până la 34% faţă de preţul de copertă şi în PLUS PRIMEŞTI oricare DOUĂ REVISTE la fiecare abonament pe un an

CUMPĂRĂ ACUM şi ONLINE
www.chip.ro/abo



- decembrie 2008
- noiembrie 2008
- octombrie 2008



- decembrie 2008
- noiembrie 2008
- octombrie 2008



- decembrie 2008
- noiembrie 2008
- octombrie 2008



- Navigare GPS
- WLAN
- Word 2007
- SECURITATE
- WEBSITE



- decembrie 2008
- noiembrie 2008
- octombrie 2008

Completaţi online la adresa http://www.chip.ro/abo talonul de abonament sau trimiteţi această pagină completată cu abonamentele alese şi cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plăţii (copie chitanţă, ordin de plată sau mandat poştal) pe e-mail la adresa de e-mail abonamente@3dmc.ro, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poştă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Braşov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactaţi prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 sau la fax 0268-418728.

02/2009

REVISTA	PERIOADA	Doresc ca abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preţ unitar abonament	TOTAL (nr abonamente x preţ unitar abonament)
CHIP CD	6 LUNI			40.00 lei	
CHIP CD	12 LUNI			72.00 lei	
CHIP DVD	6 LUNI			60.00 lei	
CHIP DVD	12 LUNI			112.50 lei	
LEVEL DVD	6 LUNI			69.00 lei	
LEVEL DVD	12 LUNI			119.00 lei	
PC PRACTIC	6 LUNI			30.00 lei	
PC PRACTIC	12 LUNI			58.00 lei	
FOTO-VIDEO	6 APARIŢII			45.00 lei	
FOTO-VIDEO	10 APARIŢII			79.00 lei	
TOTAL GENERAL DE PLATĂ					

Denumirea firmei / C.U.I.

Nume, prenume

Vârstă | Ocupaţie | Str.

Nr. | Bl. | Sc. | Ap. | Localitate

Cod Poştal | Judeţ

Telefon | e-mail

Am plătit ... lei în data de ... cu mandatul poştal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul ... Semnătura

Plata se poate efectua prin:

- plată online prin Card de Credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghişeu BRD în contul 3 D Media Communications nr, RO78 BRDE 080S V056 0497 0800 deschis la BRD Braşov
- ordin de plată în contul 3 D Media Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la RBS Bank Braşov.
- Pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Braşov.
- mandat poştal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Braşov

Mai puteţi comanda:

☐ CHIP Special - Navigare GPS	9,98 lei
☐ CHIP Special - WLAN	9,98 lei
☐ CHIP Special - Word 2007	9,98 lei
☐ CHIP Special - Securitate	9,98 lei
☐ CHIP Special - Website	9,98 lei



Oferta completă de reviste o puteţi găsi pe pagina de internet: http://www.chip.ro/abo
Comandarea acestor reviste nu este condiţionată de achiziţionarea unui abonament.

Pentru operativitate vă rugăm să completaţi online talonul de abonament la adresa www.chip.ro/abo sau să trimiteţi talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

Câştigătorii lunii decembrie

La concursul LEVEL împreună cu **HERCULES**, **setul de boxe Hercules XPS 2.1 12** a fost câştigat de **Neagoe Cătălin** din Sinaia.

La concursul LEVEL împreună cu **UBISOFT**, **jocul Rayman Raving Rabbids** pentru PC a fost câştigat de **Câmpan Ştefan Ioan** din Baia Mare.

Ethernet Adapter-ul pentru consola Nintendo Wii a fost câştigat de **Bonciu Cristina** din Galaţi.

La concursul LEVEL împreună cu **NEMIRA**, cele **cinci volume Ilion** au fost câştigate de **Bălan Adrian** din Cluj-Napoca, **Mihai Liviu-Cătălin** din Brăila, **Florea Nicoleta** din Braşov, **Dobre Mihai Adrian** din Bucureşti şi **Ganea Tudorel Lucilius** din Feteşti.



Campania promoţională „Extinde-ţi cunoştinţele" se prelungeşte!

Dorită succesului deosebit înregistrat de campania „Extinde-ţi cunoştinţele", organizată în parteneriat de 3D Media Communications şi LG, aceasta se va prelungi şi în lunile următoare. Cititorii revistelor CHIP, LEVEL, CHIP Special, CHIP Foto-Video, Digital şi PC Practic, participanţi la campania „Extinde-ţi cunoştinţele", au astfel ocazia de a câştiga în continuare noi premii substanţiale şi în acest an. Cei care vor valida online codul unic de promoţie inscripţionat pe CD-ul/ DVD-ul revistei cumpărate vor lua parte la tragerea la sorţi pentru a intra în posesia premiilorpuse în joc. Aşa cum v-am obişnuit, alte premii se vor acorda şi la înregistrarea codului.

Iată şi cei mai recenţi câştigători:

- **LCD TV LG** Dura Florinel-Daniel, Alexandria, Teleorman
  Cod de PCP - 9FFA-D9B9-F56B-2A2E-7D26
- **SISTEM BOXE LG** Puica Daniel, Laslea, Sibiu
  Cod de LVL - 9DF0-7861-9C9B-FFFA-F997
- **MICROSISTEM LG** Miron Alin, Vaslui, Vaslui
  Cod de CHIPCD - 5203-7F6F-C534-3890-6043

Info: Câştigătorii sunt rugaţi să contacteze redacţia la adresa de e-mail sofia_grigore@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268 415158, 0268 418728.

Câştigătorii concursului LEVEL TE JOACĂ PE MOBIL! sunt următorii:

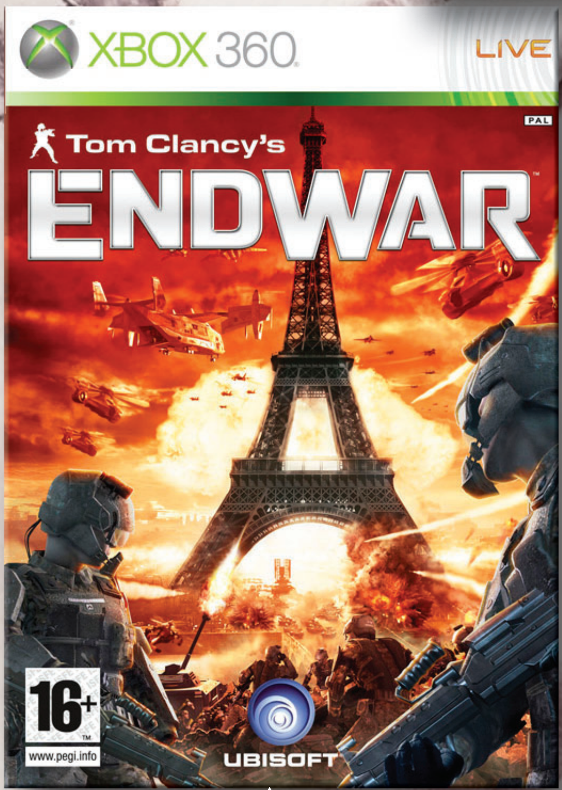
- **Hotescu Alexandru** din com. I.L. Caragiale, care a câştigat telefonul Samsung M310.
- **Mitoi Mădălin-Alexandru** din Horezu, care a câştigat telefonul NOKIA 2680.
- **Plugaru Gabriel** din Galaţi, care a câştigat telefonul Sony Ericsson W910.
- **Sur Ionuţ** din Piteşti, care a câştigat telefonul Vodafone 527.
- **Dragomir Daniel** din Bucureşti, **Tănase Ionuţ Dorin** din Titu, **Belgun Ionuţ Valentin** din Târgu-Jiu, **Badea Adrian Florin** din Ciolpani şi **Tiu Roberto** din Drobeta-Turnu Severin, care au câştigat câte un joc Far Cry 2.



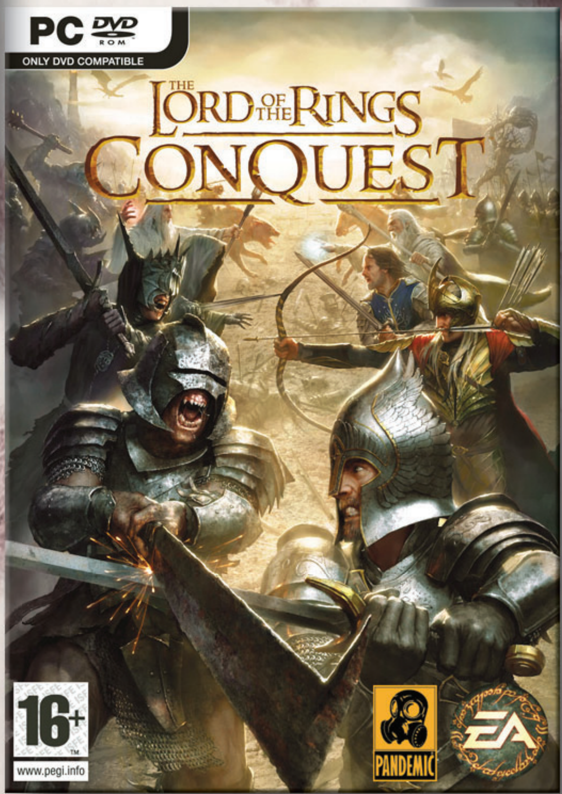
Paradisul şoferilor ţicniţi



Gangsta's Paradise



Războiul este puternic
în Tom Clancy



Stăpâne, stăpâne, mai
cheamă şi'un Balrog

BURNOUT Paradise THE ULTIMATE BOX









7+
www.pegi.info

Criteriongames

EA